

# この楽しさは、フツーじゃない。 8800シリーズ新作エンタテイメントソフト、

秋の夜長をめいっぱい楽しむために 今回は楽しい新作ソフトを紹介しよう。 まずはじめは、人気アクションロールプ レイングゲーム『ソーサリアン』。主人 公を待ち受ける冒険がはじめから用意 されているだけで15本もあるという欲 張りなゲームなんだ。しかも、魔法を自 分の力で作り出したり、いろんな商売 に精を出したり……と、冒険に行かな くても十分楽しめちゃうところに人気の

やがては聖者(アバター

ル) になることなんだけ

れど、これがなか

なか大変!広大

な世界を旅するだ

けでも大変なのに、

謎は多いわ、モン

スターは襲ってくる

わと苦労が絶えな

いのだ。さて『ソリ

秘密がありそう。次は『ウルティマⅣ』。このゲームの目 的は、7人の仲間を集 め、8つの徳を高めて





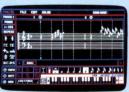
テアロイヤル」は、 「ピラミッド」「クロンダイク」といった一人用トランプ ゲームを11種類、パソコン上に再現したソフト。マウ スも使える操作性の良さも手伝って「ふと気がつく





シートにいれるゲーム。といえば 簡単そうだけど、いざやってみる となると……。最後に音楽ソフトを 2つ紹介しよう。『パーソナル・ミュー ジシャンPC88 『ミュージックアート





と1時間以上 遊んでいた」な んて人が続出 している。お次は 『アークティック』。 レールの上を転 がる4色のボール が主役、ポイント をうまく切換えてそ れぞれ決められた

88 はどちら **\$PC-8800** シリーズのも つ音楽機能を 初心者でも手 軽にかつ有意 義に使いこなせ

#### PC-8800シリーズ話題の新作ソフトご紹介

- ●ソーサリアン(PC-88 VA専用) 発売中 ¥9,800 サウンドを一新し、VA専用版として登場!
- Falcom TEL 0425-27-0555 ●ウルティマIV(PC-88VA専用) 発売中 ¥9.800 シリーズ第4作。グラフィックと サウンドがより強化されたVA版新登場。 ポニーキャニオン TEL 03-221-3271
- ●ソリテア ロイヤル 発売中 ¥6.800 トランプの一人遊びの集大成。11種のゲー ムが楽しめます。 ゲームアーツ TEL 03-984-1136
- ●アークティック 発売中 ¥5.800 レール上を転がるボールをゴールインさせれば勝ち という簡単そうだけれども実は奥が深いゲームです。 アートディンク TEL 0474-77-7541
- ●ディレクター物語 発売中 ¥7.800 アイドルの卵をりっぱなタレントに育て上げるコミカ ルシミュレーションゲームです。 ビクター音楽産業 TEL 03-423-7901
- ●エグザイル 破戒の偶像 発売中 ¥8.800 アクションゲームとRPGを妥協せずに 融合。もちろんサウンドボード II 対応です。 日本テレネット TEL 03-268-1268
- ●ラスト ハルマゲドン 発売中 ¥7.800 なんと、ディスク7枚組!ニュータイプ

- RPGです。 ブレイングレイ TEL 03-264-3039
- ●天地を喰らう 発売中 ¥6.800 人気コミックがRPGとなって登場! ウインキーソフト TEL 06-388-8177

るよう設計され

ているから、楽器

が弾けない人も

ミュージシャン並

みに游べるギノ

- ●ファンタジーⅢ -- ニカデモスの怒り 発売中 ¥9,800 アメリカ版の移植、ファンタ ジーシリーズ全3作の完結編です。 スタークラフト TEL 03-988-2988
- ●スタークルーザー 発売中 ¥7,800 迫力満点のリアルタイム3Dアクションゲーム。 アルシスソフトウェア TEL 0956-22-3881
- ●スナッチャー 8月中旬発売予定 価格未定 アクションも十分に取り入れた、 コナミ初の本格アドベンチャーゲーム。 コナミ TFL 03-262-9110
- ●パーソナルミュージシャンPC88 発売中 ¥12,000 ミュージック・ネットワーク TEL 045-912-2472
- ●ミュージックアート88 発売中 ¥14.800 NCS(日本コンピュータシステム) TEL 03-486-6311



# マニアの君に朗報。88VA用日本語 MS-DOS(Ver2.11)がでたべ。

MS-DOS/#\*国マイクロソフトサの登録商標です。

3,000

PC-88VA/VA2/VA3用に、日本語MS-DOS(Ver2.11)とマクロアセンブラ(Ver4.0)をセットにしたソフトウェア開発セットが誕生。これで、マクロアセンブラを使ってプログラム開発をした

り、市販の標準MS-DOS用のプログラム開発環境(コンパイラやユーティリティ)を利用する事ができるようになる。マニアの君にとっても、88VAの世界、これからどんどん広がっていきそうだね。

日本編MB-DOS ソフトウェア開発セ

PC-88AU AUS AUSW



## おめでどう、第一回NECパソコン アート大賞決定。

"夢"をテーマに、この春広〈作品を募集した「NECパソコンアート大賞」。おかげさまでNECのパソコンを使った夢いっぱいの手づくりアートが、386点も寄せられました。この場をもちまして、厚〈御礼申し上げます。ご応募いただいた作品は、特別審査員の石ノ森章太郎先生(漫画家)、高橋章子先生(編集者)、小坂明子先生(音楽家)により厳正に審査していただき、その結果以下のお二人が各部門のアート大賞に輝きました。おめでとうございます。

## アート大賞受賞者

オリジナルプログラム部門 中島勝さん(富山県)

「作品ジャンル:サウンド/タイトル: A tireless runner]

市販アプリケーション部門 柴田尚子さん(東京都)

「作品ジャンル:アニメーション/タイトル: Hello! Goodby!]



## PC-8800 - X-UE-8800 - X-UE-880

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵 本体標準価格………168,000円



## PC-8800 PC-880

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵 (320Kバイトタイプの読み取り、書き込みも可能) 本体標準価格………198,000円



## PC-88 12

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵 本体標準価格……298,000円



## PC-88¥13

1Mバイトタイプ5インチFDD2台 内蔵 9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵 本体標準価格・・・・・・398,000円

500



#### **COVER & PINUP**

AD/高木和雄 PHOTO/岩瀬陽― STYLING/弓桁里美 HAIR&MAKE/おばな浩二 MODEL/姫乃樹リカ 衣裳協力/ルベール

も一すぐ17才の姫乃樹リカちゃん。少女っぽさと女らしさの同居する微妙なお年頃。今月は表紙で17才の、ポスターではちょっと大人の、そしてデータバンクーではちょっと少女のリカちゃんをご覧にいれます。



WELCOME TO FANTASY GAME WORLD

# ファンターゲーム特集

EANTASY VIEW 28 BOOK PREVIEW 28

映画の世界も、ご本の世界もなぜかいまファンタジーワールド。 パソコンソフトだって負けじとファンタジーしちゃってるゾ! てなワケでコンプのファンタジーワールドへようこそ。

## ロードス島戦記

パソコン版の最新情報を 100%大公開だ!

# FANTASY BOOK WORLD "OVERSEAS"

ファンタジーブックレビュー海外編

## ソーサリアン 追加シナリオVol.1

追加シナリオ、レベル1~3まで徹底研究だ!

## マスターオブモンスターズ

ドラゴンは吼え、大天使は舞う、 ファンタスティックSLG

## FANTASY BOOK WORLD"NIPPON"

ファンタジーブックレビュー国内編

## ARCUS

RPG新世紀!! これはレベルを超えたRPG

## カオスエンジェルス

なんてエッチなRPG♡ 女の子めざしてLet's GO!

## 太っ腹飯島のお便利ディスク大プレゼント!

# ラスト・ハルマゲドン裏マニュアル

おなじみ、さすらいのゲーム仕掛人Mr. 飯島と、コンプティークのサギ師冒険家デイヴ菅原の、ナイショの情報タップリ! お笑いタップリのまじめ…? な裏マニュアルだ!!



**のアイドル** 

Part I では姫乃樹リカちゃん。 Part 2 は美少女アクトレスか ら、いよいよ待望の歌手デビ ューをはたした、坂上香織ち ゃんだ!! かわいい。

## DRAGON



CALENDER
「トップをねらえ!
秘密図鑑」
マシーン兵器 R X -7の 秘密、特別の秘密、ノリコのヒ・ミ・ツロキミが知りたい「トップをねらえ!」の秘密がいっぱい!
制作/ガイナックス
O Y A 『トップをねらえ!」より

## コンプティーク10月号に ついての問い合せは、

休日を除く月、水、金曜日の 午後4~6時の間 で受け付けています。なお、この 雑誌の記事や内容について以外の お問い合せはご遠慮ください。も ちろん、トップシークレットテレ フォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

3037 70720	AUG WORLD
SOFT TOP20 38 Soft Sales Top20 40 じじょーつ一通信 41 Soft House Today 42	<b>聖エルザ・クルセイダーズ</b> ACT19: クルセイダーズの逆襲 "Crusaders Strike Back!"————————————————————————————————————
3077 EXPRESS	キミもシナリオ長者
ディガンの魔石 46 ジャック 48 きまぐれオレンジロード/他 49	ヤルキのあるヤツぁココを読め!! 155 233点似 <b>OTAKU CLUB</b> 161
21020 70 20921	立石。岳/多摩 豊/菊川涼音/先江 進/
維新の嵐────────────────────────────────────	阿部隆史 — welcome to the mystery zone!  GOMPTIQ SPIRITS
ス <b>P</b> 例 の <b>R P B 以 D E E E E E E E E E E</b>	アーケード・スピリット
クロちゃんのRPG千夜一夜         Vol.13「神様のお話 Part2」       106         RPG FAN CLUB       110         私は見つけた!! 僕は知っている!!       112	NETWORKERS' TALK
RPG & AVGお助けコーナー 114	Hard Pack Page
トップをねらえ! 118 シミュレーションゲーム劇場	NEW PRODUCT
第9回「A列車で行こう II」 128	次号予告————————————————————————————————————











# ソーサリアンは進化する。

ソーサリアンユーザーだけが体験できるゲーム世界の幕あけ。新システム登場!



ソーサリアンシステム

## SORCERIAN SYSTEM

「ソーサリアン」はRPG初のシステム(MS-DOS・BAS) 自由度の非常に高い増殖するRPGケームです。

追加シナリオの発売により、「ソーサリアン」の世界が増殖して行きます。 追加シナリオは舞台、イベント、モンスター、BGM、等の設定が多彩に展開し、 これからも続々と発売されます。

また、「ユーティリティ・ティスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め 現ユーザーのニースに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフか直接 ユーサーへメッセーシを伝える一種のメティアとして今後も発売して行きたいと 考えております。

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

SORCERIAN SYSTEM
<b>SCENARIO</b>
Vol. 1

SORCERIAN SYSTEM **UTILITY** 

Vol. 1

	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	好評
	88SRシリーズ	5 2D -	3,800	発売中/
	X1turbo	5 20	3,800	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	
	98F/VM/VX	5 200	3,800	
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	+7 =T
	88SRシリーズ	5° 2D	3,800	好評 発売中!
	X1turbo	5 2D	3,800	7676-1-7
	88 <b>VA</b> シリーズ	5 2DD	3,800	



君はまだクリアしていない 待望の追加シナリオ創刊。

## SORCERIAN SYSTEM SCENARIO

「ソーサリアン」 追加シナリオ ¥3,800 Vol.

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオティスク Vol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。 同一機種・メティアの「ソーサリアン」が必要です。



### 1. 魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙 な事件が起きていた。

島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。

かつて、海賊の住家だったその島 にいったいどのような謎が秘めら れているのだろうか?



#### 2. いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一 人の女神官がモンスターを従えて 現れた。「新月の夜に若い娘をい けにえとしてさしださねば世界を 破滅においやる」と言うのだか…



## 3. 悪魔に魅いられた 花

数多くの責金属を出す鉱山の村で、 疫病がはやりだしたという情報か 流れてきた。村のそはにあるカル テラの山の窪地に良く効く薬草か 生えているというのだが、そこへ の道は落磐のため閉ざされていた



#### 4. ああ、ジョセフィ ーヌは今何処に…

ケメケメ王国のブリンセス マー ベラ の可愛かっていたベットの ジョセフィーヌか、城の地下に広 かるダンジョンに迷い込み行方不 明になってしまったのた!? さあ、大変たソーサリアン!ショ セフィーヌを捜し出せ!



#### アマゾンの剣 (つるぎ)

女たけの町、ヴァネルハの使者か ペンタウァへやってきた。 王か行方不明になり、魔物が街を 荒しているというのた!さっそく、 何人かのソーサリアンかヴァネル ハへと旅立って行った

## SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol. 1

「ソーサリアン」ユーティリティー。ディスタ ¥3,800

「ユーティリティ・ティスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセー ジを伝える一種の メティアです。 同一機種・メティアの「ソーサリアン」が必要です。



「ソーサリアン」では機種毎に収録されているBGMが

若干異なります。ユーティリティー・ディス クには未

収録のBGMの一部が収録されており聞くことが出来

「ソーサリアン」にちなんだクイズを当社の最年少スタ

6. 「ソーサリアン」 クイズ

ッフ「タッチャン」の司会でお楽しみ下さい。

MATE

AT 10



羨望のユーティリティ発表。

## **1. 道具の売買**

「ソーサリアン」は自分の買って 装備している 武器や防具か同し物でキャラクターとうしの道 貝の交換か出来ませんてしたかここで武器や 防具を売買出来ますので、キャラクター間の武 器の交換や自分の持っている武器や防具を一時 的に売って保存しておくことも可能です。

#### 2. 魔法をかける

「ソーサリアン」で自分の思い通りの魔法をかけるには相当大変でしたかここでは120種類の魔法を一瞬でかけて貰えます。

#### 3. 名前の変更

「ソーサリアン」はキャラクター に名前をつけ るときにアルファベットしか使えなかったの てすか、ひらかなやカタカナの名前か付けられ 持っているアイテムの名前もかえられます。

4. ユーザーディスク。ツール
「ソーサリアン」に付属のユーサーティスクの
ハックアップや新しいユーサーティスクを作ったり、別々のセーフテーターのキャラクターの
入れ検えが可能です。

#### 7. お便りコーナー

「ソーサリアン」のユーサー・アンケート葉書をお送り載 いた方のこ意見やスタッフのメッセーシを 当社の若きシ ナリオライター [いかちゃん] のDJてお送り致します。

#### 8. ドラゴンと戦う

5. BGM

るようになっています。

「ソーサリアン」では一定の条件を満たすとトラコン軍団と戦えるモートが出現しますが、無条件で トラコンと戦えるようになっています。(弱いと負けますか。)

### 9. 「ミニミニ・ソーサリアン」

「ソーサリアン」の15本のシナリオを題材にした ゲームです。「ソーサリアン」のキャラクターが 参加する形式で4人まで一緒に遊へます。最初に ゴールしたキャラクターには質品として経験値 (EXP) が貰えます。「ソーサリアン」をブレイ したユーザーには大受けのゲームです。



通信販売(送料無料)

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください

●代金引機の場合 電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込みください。 商品お届け時に商品代金をおき払いください。

し込みください。 (明晶の油) 7時に開品代金をお支払いください。 - 0425(27)6501 FAX 0425(28)













など、さまざまなジャンルを取り込み、 RPGの楽しさをさらにふくらませ ました。キャラクターの設定と成長、 時間の観念、職業の選択など、これま でのRPGにはない新しい試みが満載

15本からなるシナリ オ、その1本1本が 他のRPGの1作品 に匹敵する完成度の 高さ、奥深いストー リーに魅了されます



7つの星をかけ合せて作る120 種類の魔法。でも、魔法の使い 方は人それぞれです。より知的 に、より戦略的にこの魔法を使 ってください。。

音もRPGの大事な要素。

60曲近いオリジナルBGM がゲームの世界をさらに盛 り上げてくれます。

ソーサリアン

88SRシリース	5-20
98F/VM	5-200
98U/UV	3.5-2DD
X1-turbo	5-2D
88VA専用	5-2DD

## 好評発売中!

¥9,800













- ■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。 曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作 以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥 行きをさらに深めました。
- ■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリ エーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入 口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに 向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。
- ■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さら に、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感を さらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します



## ス』 好評発売中!!

■88SRシリーズ/98F・VF/98m・VM/98U2・UV X-1-turbo/77AV専用/MSX2 各¥7,800

日本ファルコム構成条金



感動してみたい。だからイースシリーズ 創世記「イース」。 幾重に織りなす謎の世界。

大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語。

イースがあったからイースIIがある。

誰しも物語の始まりは見てみたい。

● 立体感あふれる美しいグラフィックが謎の世界を彩る● 多彩な攻撃バリエーションの個性派デカキャラが7種● 第一部・第二部構成のドラマチックで深いストーリー

イースをプレイしておくと、

イースIIがより楽しめます。

- ●ハードの限界まで追求した、BGMの域を超えたBGM
- ●ゲーム後には、感動に近い爽やかな余韻が残るだろう

## イース 好評発売中!/

■98シリーズ/88SRシリーズ/X1-turbo/FM-7 NEW7/FM-77AV/MSX2 各¥7,800

## 通信販売(送料無料)

●代金引換の場合 -





スタッフ募集!

プログラム・音楽・グラフィック・企画 事務その他何でも 〇 K / ただし できる人。 履歴書と作品や君の希望 などを書いて送って下さい。

Falcom

- ブレイングレイらしい凝ったRPGだ。やっ てくれるザノ
- ●これからも、パソコンゲームメーカーのあ まのじゃく的な存在であってほしい、「やっぱ り、ブレイングレイのソフトは一味ちがうぜ」 と期得させてくれるソフトを作って下さい。

抜忍伝説 2も期 待してるよ。 (越谷市・

今井富士男さん)

オモシロイ。 ブレイングレイ のゲームはスゴ クオモシロイの で、これからず

ーっとブレイングレイのゲームを買っていき (三重県・竹澤正浩君)

●とてもよくできていて、モンスターがゲー ムのしゅやくとゆうところがきにいった。

(熊本県・深田 守君)

ストーリーとキャラクターがとてもよくて かんどうした。とくにキャラクターがとちゅ うでかわるのがよかった。レベルが体力とか 攻撃力とかにわかれてるのがよかった。

(千葉県・小宮達彦君)

- ●モンスターのレベルアップのおもしろさは 最高で、飽きがきません。ストーリーも奥深 いものがあります。(熊本県・小森英章さん)
- ●モンスターが主人公なので、興味があり、 やってみる。おもしろかった。レベルが上が るとグラフィックが変わるので、感心しまし た。満足です。 (大阪市・杵川博哉君)
- ●とてもよい!/ 特にアップルなどのソフト のように使いやすい。付録がついてくるのが よろしい。これからもユーザーにシンセンさ をくれるようなソフトを作っていってもらい (神奈川県・川守田孝之君) たしい
- すっ、すごい/ こんなおもしろいゲーム は久々だ。戦闘シーンがおもしろいぜっ! モンスターに感情移入させてしまうのは、は っきしいってすごい! あのオープニングは 絶対続けて/ あとは今までにないゲームジ ャンルを# ブレイングレイならできると思う よ!がんばってネ!(神奈川県・山川雅史君)
- ●モンスターが主人公という斬新なアイデア はいいと思う。新しいソフトハウスの中で一 番期待しているところなので、よいソフトを どんどんだしてください。

(富山県・大河岳志君)

●マップが広いし攻撃力や体力が別々にレベ ルアップしたりするのがおもしろい。これか らも意表をついたRPGを出してほしい。

(大分県・宇野純一君)

●ディスクア枚組で7800円はたいへん安く、 ゲームをプレイしてみてもとても熱中できる。 今後も、おもしろいゲームをたくさんだして (愛知県・岡林雄二君) ほしい。

◆今までにないタイプの世界で、 戦闘がくりひろげられる設定は 感動モノ。次回も異色作に期待!! X68000のラスト・ハルマゲドンを出し てくで/ メッチャンコかっこよくしてくれよー/ (名古屋市・井上拓哉 君)

ひとずじなわではいかない数々の制約があ り、その中でモンスターをちがう特性のモン スターに成長させていけるコツコツ楽しむの によいゲームです。きっと、かなり売れるゲ ームになると思われる! 抜忍伝説を購入し たら、知らないうちにクラブの会員となり、 番外編も手に入れた。今回のゲームについて

●ストーリー、、グラフィック、BGMとも、 たいへん良く、かつ7枚組にしては価格も7, 800円と安く、久々に感動でした。各パラメー タにレベルがあるというのも良かった。

(埼玉県・友部勝雄さん)

も番外編のようなものをつくってもらえると (名古屋市・恒川幸伸さん)

とても期待のもてるソフトと思われます。 内容もパラメーターもとてもすばらしいと思 う。すばらしいソフトをありがとう。価格以 上の価置ありでしょう。ブレイングレイさん、 今一番期待しているソフトハウスです。 今後 もよいソフトを作りつづけて下さい。

(埼玉県・不破 明さん)

● 文句は全然ない。それほど面白く、ユーザ 一が求めていたゲームだと、ほんとうに思う。 雑誌で見たときも、とても楽しそうなゲーム だなと思った。これからもこの調子でがんば って下さい。ゲーム雑誌などで、ユーザーか らアンケートをとって、それをもとにまた来 年か再来年くらいに新しいゲームをつくって もいいと思う。 (福岡県・玉川理人さん)

●発想がいいと思う。ゲームバランスもいい。

ろさがあり、よくできていて、バランスのよ いゲームだというのがよくわかった。前2作 のように、今までのゲームの枠をやぶるゲー ムを作るようにしてほしいです。 (東京都・諸岡広記 君)

新しいシステムのため、はじめはやりにく

かったが、なれると他のソフトにないおもし

●2Dディスク2枚をめいっぱい使ったオープ ニングはとてもよかった。戦いもすごくよく て、スクロールもよかった。できたら、「ラ スト・ハルマゲドンⅡ」や、番外編なんてのも 出して下さい。僕はブレイングレイの大ファ ンなので、これからもおもしろいソフトを出 して下さい。期待しています。

(大阪市・鯰田 誠君)

魔法のグラフィックがいろいろあり、きれ いだった。オープニングのスクロールもきれ いで、下に出ている文が映画のような感じノ

(愛知県・小野正美さん)

こら、えーわ。デモをみたとき、とりハダ がたった。すばらしい。次回作もきたいして (東京都・矢部直治君) いる。

ラスト・ハ

/でよかった。モンスターを自分で操作して いて楽しかった。マニュアルに武器、防具、 魔法などの説明をきちんとのせてあるのがい いと思うので、これからもつづけて、面白い ゲームをつくってください。

(千葉県・松井博臣君)

●とんでもないストーリーだと思う。

(北海道・堀 智幸君)

●レベルアップの仕方が新しくおもしろいと 思います。オープニングがすごいと思います。 これからもオープニングに(ぬけにんとか)も

●サウンドボート II 対応のBGMがすばらし い。思ってた以上にすごいゲームだ。今度も いいゲームを製作してほしい。

(東京都・渡辺和征 君)

レベルアップすると、グラフィックがかわ

る所がイイ// さ らに他の魔物の 細胞を取り入れ ることによって、 ちがう魔物をつ くれる所がいい。 これからもほか のソフト会社に まねのできない ソフトを作って

ほしい。

(静岡県・中嶋和宏君)

●ディスク7枚で7.800円は本当に安いと思い ます。安いだけでなく内容もスゴイ。この作 品RPGの革命的な作品じゃないかと思いま (神奈川県・藤田昌弘君)

●戦闘時のグラフィックは見事です。 バリエ ーションを見たいが故に魔法のみがどんどん LEVEL UPしていきます。

(東京都・八重樫克己さん)

とてもきばつなストーリーで、しかもグラ フィックがリアルだし、又、他のゲームには ないレベルUPの仕方などがあるのがすばら しい。もっともっとむずかしく、イベントの 多いRPGを作って日本中をあっといわせて 下さい。 ラスト・ハルマゲドンは最高!!

(神奈川県・斎藤好昭君)

◆今までロールプレイグゲームのたぐいをし て来たが、これほどおもしろいものはなかっ た。マップなどのおまけがついていて、とて もよかった。シールもよかった。

●オープニングに感動、今までにないRPG

(山形県・加川晶久君)

っとこってください。(神奈川県・横島一好君) オープニングからとても感動しました。そ

れにグラフィックがすごい/ イベントをや りましょうよ/ (静岡県・羽田哲親君)

●新しいシステムを採用していて、よいと思 う。これからも良いソフトを出して下さい。 (愛知県・森 佳樹君)

各パラメーターごとにレベルがあるのはよ いと思う。そして、あるレベル以上になると、 グラフィックが変わるのもいい。これからも 新しい発想をとり入れたゲームを作って下さ (富山県・田村 守君)

●コンプティークでストーリーを知って、「こ れは買いだ!」と思い、発売日まで首を長~ くして待ってたから、今はとても幸せだなあ と思いながら、悪戦苦闘している毎日です。 ブレイングレイさんにはオリジナリティーの ある作品を期待します。(大阪府・谷口勝栄君)

●本当にこんなにサービスして、会社つぶれ ませんか? しかも値段と出来ばえが乱世の この世の中に、出来の方が値段のつりあいを はるかに超えるソフトを作るとは!

(東京都・清 公俊君)

- 今はひたすらレベルアップをしているけど、 これからどんなことがおこるかたのしみです。 これだけすごいソフトを発売日に出してくれ たのはたいへんうれしいことです。 これから もおもしろいソフトをたくさん作ってくださ (神奈川県・小松原裕二君)
- ●総合的に一言、最高におもしろい。ブレイ ングレイのゲームのストーリーが最高に好き (山形県・小松 聡君)
- ●ストーリーも主人公達も変わってて期待ど うりのおもしろいゲームだと思う。まだ途中 だが、きっとすごいことがおこると思ってい ます。このゲームを土台にして、もっととっ ぴょうしもないおもしろいゲーム(RPG希望) を作ってほしい。 (静岡県・大石 賢君)

PC8801SR以降 5"2D 7枚組 7.800円

PC9801シリーズ 5"2DD 4枚組/3.5"2DD 4枚組 5"2HD 3枚組 7.800円

X1シリーズ 5"2D 7枚組 7.800円 好評発売中!

MSX 2 3.5" 2DD 4枚組 7.800円 9月発売予定

X68000 5"2HD 7枚組 9,800円 9月下旬発売予定

> ●お求めは、お近くのパソコンショップで、 通信販売ご希望の場合は、使用機種名を 明記の上、現金書留で直接当社へお申込 みください。送料は当社負担となります。

株式会社

〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

と認めます。 今のまま良い作品を作り 続けてほしい。 (神奈川県・ 能美武明君

ルマケド

ブレイングレイのパソコン情報は

東京 03-230-0664

大外<sup>八茅集</sup> (正社員)

〈おもしろゲームの企画がメジロオシ/あなたのパワーを求めます。〉

■資格:18才〜28才 学歴不問■職種:プログラマー、音響スタッフ、グラフィックデサイナー、 イラストレーター、営業、企画、一般事務■待遇:当社規定により高給優遇(委細面談)

TEL.03(264)3039 共

MSX2はアスキーの商標です



MOXQ版に新たにマップ、アイテム、キャラクターを加え、よりドラマティックでスリリングなゲームに進化。アドベンチャーのストーリー性とアクションの機動性を融合させたコンバット・ホラー・ゲームアドベンチャーのストーリー性とアクションの機動性を融合させたコンバット・ホラー・ゲームア・バンチャーのなり、アイテム、キャラクターを加え、よりドラマティックでスリリングなゲームに進化。











絶賛発売中!

●PC-8801SR以降対応(5"2D 2枚組)¥7,800 ●MSX2¥8,800



88年オールスターまでの最新データをもとにプロ野球をシミュレート。希望の球団に入団、ゲームに出場。勿論、つらい練習も・・・君が目指すのはチームの日本シリーズ優勝と最優秀選手。あの田淵幸一氏監修による本格的プロ野球シミュレーション・ゲーム。

近日発売予定 //

● PC-8801mkISR以降 ¥7,800





9月末発売予定/PC-9801シリーズ



◎国友やすゆき/双葉社・ビクタ

人気コミック「ジャンク・ボーイ」がゲームになった。 軽いお色気で雑誌の編成をシミュレートした出版業界ア ドベンチャー・ゲーム。女の子を口説いて写真を撮れん 販売競争に勝つためにはグラビアが雑誌の命だ。 最後に狙う女は・・・

近日発売予定!! ●PC-8801mkISR以降 ¥7,800

-トがしたい。でも彼女がいない、お金が ない、女の子の扱い方が分からない・・・そん な君のために5人の実在の女子大生 がお相手します。

> 臨場感溢れるデ ート・シミュレ ション・ゲームの登場だ。



9月5日発売予定 好評発売中/

● PC-9801シリーズ ¥7,800 ●PC-8801版 ¥7,800



©1987 エニックス

音楽はゲームミュージックの巨匠すぎやまこういちに フル画面フルカラースクロール 間界・地獄界・餓鬼(がき)界・畜生(ちくしょう) で展開する6つの世界と壮大なストー な動きの大型キャラクタが、 (しゅら)界・ なんと100種類 自由自在に移動。

邪悪なるものが姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。 仏の力が及ばぬ六凡界 仏舎利の力が消え再び

PC-9801シリーズいよいよ登場!!

絶 賛 発 売 中 //

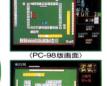
- PC-9801M/VM/VX (5"2HD)
- PC-9801U/UV/UX (3.5"2DD 2枚組
- ¥7,800 〈全てFM音源ボード対応

界 ■シナリオ・イラスト…槙村 Œ ■プログラム ………日高 徹 · 楽·····・すぎやまこういち



## 個性再現!今、大評判の麻雀ソフト!!





## 自己成長型サンプリング機能付き

だれにでもそれぞれの打ち方の癖があります。その癖をデータとして登 録、それぞれの打ち手の個性を再現することにより生きた人間との対局 を疑似体験できます。これまでのコンピュータとの対局から一歩前進し ました。当然打ち手のデータはやればやるほど増加します。より細かな 個性溢れるプレイヤーに成長していくのです。

## ▶ ∑68000 版もいよいよ登場!

9月末日 発売予定	●X-68000〈ディスク2枚組〉	¥9,800
絶 賛	<ul><li>PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV /UX/LV</li><li>PC-98LT</li></ul>	全てディスク版
発売中	● PC-8801MH/MR/MA ● PC-88VA (PC-8801SR/FR/TR/FH/FAは増設RAMボードが必要)	¥8,800



東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

麻雀ソフトの決定版









5インチ2D3枚組 PC-8801SRシリーズ対応

## RPGにくわしいポプコムだから、ここまでできた。

- ●RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を収めた広大なマップ。(何と15,000画面を超える広さ)
- ●次々と押しよせる多彩な敵キャラクター&モンスター軍団たち。
- ●奇想天外/いたるところに隠されているあっと驚くトラップやアイテムの数々。
- ●とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。

## 「サバッシュ」のお求めは、簡単・便利な通信販売で! お申し込み方法

官製ハガキに商品名「サバッシュ」と数量、合計金額などの必要事項を ご記入のうえご投函ください。なお、18歳未満の方がお申し込みになる場 合は、お手数ですが保護者のご署名・ご捺印もお願いします。

#### 商品のお届けと代金のお支払いについて

お申し込みいただいた商品は、宅配便で直接ご自宅へお届けいたします。 代金は商品をお受け取りの際現金でお支払いください。

右記の記入事項を参照のうえ、必要事項を明記してお申し込みください。



ソフト通販係 株小学館プロダクション

お申し込み 受付中!! 定価7.800円

5人の強固なきずなのみ。いま、 サバッシュ(戦い)の旅が始まる!

たったひとりの生き残り、マーディ は復しゅうを神に誓った。遊神 プートスの助けを借りて旅立った マーディと4人の仲間たち。剣の プロフェッショナル、カーラマン、 巨漢闘士グレッシ、俊足ランナー のビリンチ、そして魔法使いの娘 サージ。対するダルグは5万をこ える軍勢で、マーディを迎え撃 つ。マーディたちを支えるのは、

品質等に関しては万全を期しております が、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させてい ただきます。この場合に限って返送料は 小社負担とさせていただきます。その他 お客様の都合での返品、交換はいかな る場合でも受け付けられませんのでこ 了承ください

(株)小学館プロダクション POPCOMソフト通販係 小学館 〒101 東京都千代田区神田神保町1-3ミヤタビル4F TEL.03-294-2450



## ファンタジーロールプレイングゲーム〈ロードス島戦記〉

PC-9801VM以降5"·2HD UV以降3.5"·2HD 2枚組 定価**9,800**円













株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフ 〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

ユーザーテレホン 06(315)8255)

◆通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料です。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する 許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行うと著作権法により処罰されます。

▼スタッノ募集! ンナリオ・アサイン・ノログラム等ケーム作りに情熱のある方、こ連絡下さい。

ゲームに関するお問い合せは午後1時~6時の間にお電話でどうぞ。それ以外の時間及び土 日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。





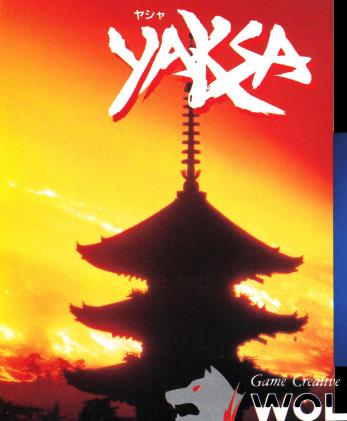






## 続々登場キングCGMパ

の強力2大作品 新鋭ウルフチー YAKSAとARCUSの全曲を収録した完全盤いよいよ発売!!



# ARCUS



YAKSAよ り全22曲。ARCUSより全28曲。 そしてYAKSA外伝Iより「**円月心覚書」**を全て**サウンド・ボード**IIにて録音し さらにウルフチーム・サウンド・スタッフのスペシャル・アレンジによる**ハイグレバージョン**2曲を加えた"ウルフチーム"ファン待望の完全盤です。

C WOLF TEAM



「女神転生」を収録した テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVol

CD • ¥3.000(K30X-7707) LP • ¥2.500(K25G-7707) MT ¥2.500(K25H-4707)

応募券

C.G.M



未来



















- ■衝撃のシナリオは全9ステージ!
- ■さまざまな情報を探り、謎を解く全15ステージ以上のRPGシーン。
- ■8方向スクロール、重ねあわせ処理で見せるアクションシーンは 全20ステージ以上。
- ■戦闘機能を激変させるドラッグを含めアイテムは総数150に迫る。
- ■経験値により得られる、5種類の攻撃MAGICK。
- ■100種類に及ぶキャラクターは最大160×64DOT、30パターンを誇る。
- ■部分パーツ構成により実現した、キャラクターの個性的アクション。
- ■40パターン、48×40DOTのビック・メインキャラ。

※MSX2は、仕様が一部異なります。(注:青色の部分)

■BGMは全20曲(サウンドボードII対応)

PC-88 PC-98·MSX<sub>2</sub> 好評発売中//

X-1 turbo 近日発売 //

- ■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 3枚組)
- ■PC-9801シリーズ(5°2HD·2枚組) (5°2DD·2枚組)(3.5°2DD·2枚組)
- ■MSX<sub>2</sub>(3.5"2DD·2枚組)
- ■X-1ターボ(5"2D·3枚組) ¥8,800

\*X-19ーボMODEL10-初期のPC-9801は動作しません。
\*2ドライブ専用(MSX2は除く)。\*付記のない画面写真(はPC-8801
mkIISR(開発中)によるものです。\*仕様は改良のため予告なく変更することがあります。\* MSX 2では一部のジョイスティックには対応し

ないものがあります。MSX はアスキーの商標です。

※お求めはお近くのハンコンショッフで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書館で直接当社にお申し込みださい。
※当社は、当社が著作権を有するなソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし遠反した場合は原役または罰金が護せられます。

## こロプレゼント



#### RENOキャンペーン

「XZR-エグザイル」をお買い上げの皆様/各機種それぞれ発売日より2週間以内に、バッケージ内の応募用紙を当社までお送り下さい。2週間以内の消印の方に限り、もれなくオリジナルミュージックCDソフトを全員にプレゼント!! CDは、「XZR」までのBGMを選りすぐって、スタジオ録音した、豪華完全アレンジ版!! くわしい応募方法は、バッケージ内のマニュアルをご覧下さい。

※PC-88版のCDプレゼントは締切りました。

日本テレネットの4大作品〔ファイナルゾーン〕〔夢幻戦士ヴァリス〕〔女神転生〕〔神羅万象〕の全曲が入った**\*オリジナル・サウンド・アルバム\***が、キングCGMシリーズから8月21日に発売になります。



世株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番8号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

●ユーザー・ホットライン: (03)・268・1268 (045)・784・2800







# あなたもグードサイナー

**募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入** 応募方法 商品パッケージの中に入っている応 だけのオリジナルステージを作成してください。 にあるゲームエディット機能を生かして、あなた あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!) コナミ株式会社 「エルギーザの封印・ 一王家の谷一エルギーザの封印。の中

期 間 昭和63年8月27日➡11月14日 '面白さ'をテーマに選考していただきます 選号方法 各種パソコン雑誌の編集部の方々に、 賞 品 入賞者が作ったオリジナル

ゲームエディットコンテスト」係

カセット」を、合計20名様にプレゼント! ステージ入りの エルギーザの封印ROM

田 画

(SR以降)対応 5"2D(ティスク5枚組) FM音源対応(ステレオ) 8.800円

週刊テレホンサービス実施都市

個東地区 本社:03-262-9110 新潟:025-229-1141

コナ三株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18

MSX1

MSX<sub>2</sub>

してピック13世は、秘密の扉の封印を解き、惑星レムール 地球がアラミッドパワーの危機にさらされている!! はた エディット機能付・本格的シンキングゲーム

の中様アラミッド。コルギーギの機能を止められるか!? MSX、MSX a 対応 SCG 指載 11Mパット 名5.800円 絶質発売中の中様アラミッド・コルギーギー・



# 一家の末裔に今日

2日新発売

₹**6800**0シリーズ・

#### 対応機種

- ●PC-9801シリーズ 5 2DD・5 2HD・3.5 2DD ●PC-880/MK』SR以降対応 5 2D
- AVI /turboシリーズ 5 2D
- ●FM-7/NEW7シリーズ 5°2D
- ●FM-77/AVシリーズ 3.5 2D ●MSX 2 専用 3.5 2DD
- **2768000** シリーズ 5 2HD
- MSX はアスキーの商標です
- ★ MSX MUSIC対応
- ●面白さ抜群!笑いと恐怖の1万文字メッセージ ●各機種専用のシステム開発・グラフィックの書き下ろし。
- 30ヶ所のアニメーション処理(PC98/X68のみ)
- ●初の全画面4096色同時表示。 ※異の立体的映像・ 恐怖の「心霊サンフリンク音」がソソる。(X68用アトベンチャーケーム初)
- 恐怖の効果音。
  - 全機種FM音源対応・MSX2はハナFM-PAC対応
- パンニングスクロール#(PC98/x68のみ) 画面左右の見えない所も切替なしで見れる
- ●全機種ジョイパッド対応。 操作は簡単。コマンドメニュー選択型

定価 各7,800円 PC-9801シリーズ・2868000シリーズは、各9,800円



M 東峰通商株式会社 EC事業部 〒065 札幌市東区北22条東7丁目





突如、異次元に転送されたかおる。彼女 は崩壊した神話世界を、神々を、救うことができるのだろうか?



美しく壮麗な神殿だが、いたるところに 怪しく、黒いワナがかおるを待ち受ける



ブレイクスルー。魔神セトの正体は……

遠い古代 エジプト文明。 太陽神ラーを敬う彼らは、 太陽の沈む西方に 神々と死者の住む都が あると信じていた。 それが ネクロポリス 埋葬都市 である。

愛と感動の アクション・アド

© 1988 NATSUME

- 動画テクノロジーの完全導入で、リアルな動きを再現!●奥が深い迫力満点の3D迷路!
- ●中間色を駆使したハイテク・グラフィック!
- ●ゲームを盛り上げる透き通ったサウンド!

**¥7,800** [PC-8801 SRシリーズ]

対応機種:PC-8801mk[[SR/FR/TR/MR/FH/MH/FA/MA/VA 5"2D 2枚組(FA/MAサウンドボード2対応)

新作情報 テレフォン・サー ビス 03-207-7500

NATSUME

●通信販売ニ希望の方は、下記まで現金書留で「ネクロボリス」と記入の上、お申し 込みください。(送料サービス) ナツメ(株)

〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル2F ☎03-232-5251











〈この豪華な内容〉

★S·A·V-IIは前作よりさらにグレード・アップしたおシャレなサウンドが楽しめます。 フュージョン、ジャズ、サロン・ミュージック、クラシック調と実に聞きごたえのある内容。 そしてオ〜ッと驚くパソコンからの生の音にシンセでプラス・ミックスしたスペシャル・ アレンジも入っています。

★そしてさらにプラスされたサントラ・バージョンのソーサリアン・システムVol.1では、追 **加シナリオVol.1とユーティリティVol.1**のBGMそれにPC-9801、8801VA、X1tに入っ ている新曲もすべて収録。

どうだ、まいったか/のソーサリアン完璧版です。

CD ¥3,200(K32X-7708)

LP⊙¥2,800(K28G-7708) MT ¥2,800(K28H-4708)



キング グッズ・プレゼント 下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。 当選発表は発送をもってかえさせていただきます。(メ切:昭和63年11月末日消印有効)

応募券 88-9

C.G.M



★PC-88SR版は、NEC純正 128 K byte ラムボード、I/Oデータ機器製 1 メガおよび 2 メガ ラムボードに対応。



## 発売機種·価格/全機種¥8,800

## ★PC-8801mkIISR以上・2ドライブ専用 5"2D·6枚組 ········· 11月上旬発売予定

- ●PC-9801VM / VX、PC-286V ······5"2HD 2枚組
- PC-9801UV/UX、PC-286U 3.5″2HD・2枚組 PC-9801UV/UX、PC-286U 3.5″2HD・2枚組 X1turboシリーズ 2ドライブ専用 5″2D・6枚組 【公式2(RAM64K以上/VRAM128K以上) 3.5″2DD・3枚組
- ●FM77AVシリーズ 2ドライブ専用·······3.5"2D·6枚組

## ※ディスケット枚数は、変更される場合があります。 ● MSX マークは、アスキーの商標です。

- ■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(逐連素望の方は300円ララス) ■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(漢書での請求はお断わりします)



製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE: 052-773-7770

サイオブレードグッズ通信販売実施中

●ミラーコーティングポスター(B2) ●サイオボール ¥1,200(送料¥300) ¥500(送料¥300)

T&Eマガジン No. 18 請求券 コンプ 10月号

●Tシャツ(M・L)

¥1,700(送料¥300)

# ヴェイグス TACTICAL GLADIATOR

振動がつたわってくる・





- ■遠近感のある完全2重マップスクロール
- ■リアルで大きなプレイヤー機の滑らかなアクション
- ■ビーム、バルカンなどの武器を、ゲームの状況によって選択可能
- ■ジョイスティック対応の簡単操作

※画面は開発中のものです



▶ゲームアーツの通信販売は、なんと翌日発送! 下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後、ゲームアーツまで電話でお知らせください。入金確認後、ただちに宅急便でお送りします。また現金書留もご利用いただけます。(送料無料)住友銀行池袋支店—普通口座1102614



定価7,800円 9月9日金発売

PC-9801E/F/VF PC-9801M/VM/VX/RA 5"-2DD

PC-980IU/UV/UX/CV

5"-2HD 3.5"-2DD

₿中島 ハコ 4謎のじいさん 5北 家/拳士郎 6 ヘンド氏 8店野 真澄太 9オクト パシーふみ 10賞 11迷彩レディー 12クリスチーネ・M

●吸盤が見え隠れ 口度判定(雀力判定機能), 初心者向け指導







MSX・自己中心派 発売決定!! 定価6,800円



一注意-

- F M音源対応(PC-9801-26(k)が必要です.) 400ラインモニタ専用
- PC-980 I E は要漢字ROM
- ●本体RAM256K以上必要
- NEC純正ドライブ以外での動作保証は致しません.

●PC-9801では動作致しません.

MSX MSX 2 両専用

MSX . 🗗 . 🔐 2 メガROM, RAMI6K以上

MSX2. 🗗 . 🔛 2 メガROM, RAM64K・VRAM128K以上

※MSXマークはアスキーの商標です

Copyright©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン/©1987 GAME ARTS/YELLOW HORN

# TAIRE ROY

ソリテア ロイヤル

## 定価6.800円

ロイヤルはコンピュータでできる -ムのコレクションです.

▼あなたの運と技で、用意されたかずかずの美 しいカードを獲得してください。

◆パスワード機能で異なる機種へハイスコアな

どを登録できます。

◆マウスで快適な操作が行なえます。

COPYRIGHT © 1988 GAME ARTS. DESIGNED BY SOFTWARE RESOURCES INTERNATIONAL LICENSED IN CONJUNCTION WITH INTERNATIONAL COMPUTER GROUP.



株式会社ゲームアーツ

**MAX SERIES (2)** 

# あずさ108耳

女子寮で連続暴行事件発生!/ 捜査にのりだした私立探偵・峰あずさ は、被害者の少女たちの奇怪な言動に驚く。だがそれは、ほんの序幕 に過ぎなかった――。はたして事件の真相は? 鍵を握る人物とは?



原画 富士参號

¥6.800

MAXシリーズ2 好評発売中

『サッちゃんの大冒険』 原作・原画 緑沢みゆき

¥5.800

MAXシリーズ3

好評発売中

『あずさ108事務所』

原作·原画 IBUKI NOBUTAKA ¥6,800



PC-9801SERIES (旧98除く、要640K) 5"2HD PC-8801SERIES (SR以降、VA可) 5"2D 〔全ゲームとも送料無料〕

## 通信販売の方法は?

アグミックスのソフトは郵便振替でのみ取り扱っています。 郵便局でできますので、振込用紙に右の例のように書いて、 代金を添えてお申し込みを。現金書留より手軽で、手数料も 少額で済みます。裏面の通信欄に、「ゲーム名・機種名・個数」 を忘れずにご記入下さい。振替口座は以下の通りです。 東京3-056150 アグミックス

MAXシリーズ 3 「あずさ108事務所」 のできないもの様の個点を行る。 のできまいもの様の個点を行る。 98版 1セット 申し込みます C (10) 係 



アグミックスのゲームは、通信販売でのみお求めになれます。



## 19月14日全国一斉公開■

●PC-8801シリーズSR以降 ·····¥7,800 ●PC-9801シリーズ·······¥7,800

■バーコードナンバー■ ●8801 5°2D:4988608 842535

●9801 5"2HD:4988608 841552、5"2DD:4988608 841545 3.5"2DD:4988608 841446

### FM音源対応 ごきげんなBGMは全6曲

●オレンジ★ロード・ステッカー& カセットレーベル(4種)付

「ある日、突然田舎からおじいちゃんが 訪ねてきて、春日家に伝わる超能力が もうすぐ絶えてしまうかもしれないな んて言いだした。それを阻止する為に は一刻も早く子孫を作らなければなら ないらしくって……。 つまるところオ レの優柔不断さが問題に持ち上がり、

いきなり鮎川かひ<mark>かるちゃんのどちらをとるかって………</mark> この夏休み中に決断を迫られることになってしまったわけ で……春日恭介、一大決心の時です//

ストーリーは原作に忠実で、アニメ版のオリジナル設定を ミックス・アレンジ! ゴキゲンなヒット曲をBGMに、ア ドベンチャーゲーム「きまぐれオレンジ★ロード」デビュー です。





© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN·KITTY·FUJI TV

パソコンゲーム版「めぞん一刻」ついに完結!! おなじみ一刻館の面々が 繰り広げるグラフィックアドベンチャーゲーム「めぞん一刻・完結篇」 ~さよなら、そして…~。

やっと就職が決まった! さっそく響子さんにプロポーズしなければ… でもなんていってプロポーズしようか? 悩める五代に一刻館の住人達 の魔の手が<mark>忍び寄る。君</mark>はこの難関を無事クリアして響子さんのハー トをこの手にすることができるだろうか!?



■近日発売予定■

●MSX2 ROM版(4メガロム) ·······¥7,800

### ■好評発売中■

- ●PC-8801シリーズSR以降 ·····¥7,800
  - ●PC-9801シリーズ······¥7,800

## ■新発売■

- ■バーコードナンバー■
  ●8801 5'2D: 4988608 822537
  ●9801 5'2HD: 4988608 821554、5'2DD: 4988608 821547、3.5'2DD: 4988608 821448
  ●X1: 4988608 823527

#### FM音源対応

「好きさ」「予感」など、挿入曲全6曲。 日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第80144号

## ■開発進行中■

- ●X68000 ●FM77-AV
- ●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付 ●オールカラーディスクラベル&エンベローブ
- ●結婚式招待状スタイルのおしゃれなマニュアル

#### 「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集

どうしてもゲームが解けなくなってしまった人の為にヒント集を用意して います。エンディングまでクリアした人も意外な情報を得ることが出来 るかも知れませんよ!「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集です。 御希望の方は60円切手8枚同封の上、住所・氏名・年齢・電話番号 を記入し「めぞん一刻・完結篇」ヒント集の係までお送り下さい

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい

スーパー大戦略

11月下旬発売.//¥8,800 2メガロム S-RAM付

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションタイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス

く週間取扱プン 送料サービス 通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記 の上、株マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。 表Eのソフランアコタラムとフェスルは、当社か会に当 会にまちたって、シルンで展記エーキ行の、書作権法 により出し使用かれま「会社がアレンタルに到する行うは 一切してかけませんので、主意できた。

VE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL0593(51)6482

# 日本、いや世界初の本格的に日な アクションロールプレイングゲーム!

その名も

7月8日、日に日に緊急発売!

# スティル・ソード for Adult

●あのスティル・ソードが本格的なア ダルトゲームになって戻って来た!

キャラクター、MUSIC、お姫さま、全てを Newにして 新登場。内容はスティル・ソードをもっとコミカルに、そ して少し優しく、誰にでも最後まで進めるように作りまし た。今回は、な、なんと主人公は女の子! そしてこの女 の子もやられてしまうと、脱いでしまうのです。(各お城で それぞれ脱ぎ方が違います!)また三つ首ドラゴンに変わ って、今度の大ボスはインコーマというとびきりの美女で す。そして、おまたせの5人のお姫様を救い出すと、・・ ・・・もうおわかりいただけましたね? そう、ムフフも ののグラフィックとふんだんに使われた、アニメーション を 惜しげもなく見せてくれます。 アイテムショップも見て ビックリ#笑ってやってください。抱腹絶倒のギャグを満 そして、な、な、なんと3枚組で定価4.800円とい エンディングも凝りました。これはもう絶対に買うしかな

スティル・ソード for Adult PC8801SR以降対応 3枚組。 定価4,800円

















までお送りください。 ●郵便振替の場合 郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記し

通信販売のご案内及び、申し込み方法 ●現金書留の場合 商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテール

> て、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお 申し込みください。



うお値段。手抜きは一切しておりません。オープニング、









## られた遊びシー



大変ながらくおまたせしました!9月8日、つい に『あっぷる・くらぶ2』が発売になります。今回 のゲームは、な、なんと!麻雀のようで麻雀で ない。不思議な不思議なあっぷるワールド。対 戦相手はかぐや姫、おと姫、桃太郎(?)。グラ フィック、音楽、内容もパワーアップ。もちろん、 禁じられた遊びシリーズ別売りデータ集も#6 から#10まで同時発売。当然、#1から#5のデ 一夕集も使う事ができます。これはもう絶対に お買い得です。抱腹絶倒、前代未聞。とにかく 一度プレイしてみてください。





## C-8801SR以降对応版 9月8日、全国一斉発売!

3,800円

定価 3.800円(別売りデータ集、#1から#10までお使い いただけます。)

> シリーズ矧売リデータ集(各定価 1.500円)





















都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル 日室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

#### 通信販売のご案内及び、申し込み方法

- ●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- ●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。
- ※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。



アイランド。ここには究極の精力剤が隠されているという……。 「私の父と、精力剤を捜して小謎の鋼鉄美少女の依頼を受けて、さぁ、大冒険が今始まる。

迫りくる珍生命体、めくるめく官能の誘惑。手強い敵と謎に挑み ながら、きみの運命やいかに。そして第一次女性探検隊の残した 「ああっ/素敵っ/巨大な……」という最終メッセージの意味は。 スリルと涙と笑いにのせて贈る、ゲームファン待望の官能巨編

"SKAPON探検隊"堂々の誕生!あなたをそそり、私がそそ られ、そして作者までがそそられたこの快感。アーン気持ちいい。 用意された2つのストーリーと3つの結末。たどりつけるのは、

そう怒濤のスケベだけの特権だ。

●適応機種/PC-9801シリーズ〈5インチ2HD・5インチ2DD〉/PC-8801シ リーズ〈5インチ2D〉/FM-77〈5インチ2D・3.5インチ2D〉 FM-77AV<3.5インチ2D> 各3枚組定価6,800円



PSK本 社

〒780 高知市朝倉南門田戌373番1 TEL. 0888-40-1667

PSK四日市

〒510 四日市市南浜田町4番7号

#### ●通信販売開始/

SKAPON探検隊は通信販売でもお求めいただけます。 商品名、ご使用機種名、住所、氏名、電話番号をご明記 の上、弊社本社まで現金書留でお申込みください。送料 は無料です。



当社初のグラフィック 当社初のグラフィック 集です。未公開オリジナル 集です。未公開オリジナル 集です。未公開オリジナル 集です。まなたに イラストがあなたに 泊ります!!

## や)(養)(発)(売)(中) HARDグラフィックス総集編

● PC-88SRシリーズ・・・・5°2D 3 枚 組 定価¥5,800 ● MSX2・・・・・・・3.5°2D 2 枚 組 定価¥5,800 ● FM-77シリーズ・・・・3.5°2D 3 枚 組 定価¥5,800 ● PC-9801シリーズ・・・・5°2HD 定価¥5,800



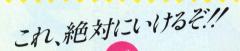




## いつみセンセーション

今秋発売 定価6800円

ニューシステムが可能にした史上初(?)のフル カラースクロールしながらのアニメーション。 それだけで満足しない人にはアニメーション したいところだけアニメーションしてしまう ピックアップアニメーション付き。ディスク 3 枚組で6800円。(この他にも豪華オールカラ 一説明書、書き下ろしマンガもついてる)





定価4800円 年末発売







▲開発中画面



「え?いや……インタビュー? こまるなー。そんな?なに、そん なことこのゲームソフトかって みれば解るよ/愛?うんまァい いけどね。あ/ 写真はやめてよ。 オレ写真撮られんの好きじゃな いんだよ。やめてってば!!いい かげんにしろ//

●予約受付中!//2巻を同時にご予約の方<mark>に、もれなくイラズト入りテレホン</mark>カードをプレゼントいたします。



PC-98シリーズ PC-88シリーズ PC-88VA FMシリーズ X-1シリーズ MSX2

## テクトハウスのソフトは、通信販売も致しております。 通信販売ご希望の方、現金の方は現金書留で料金と商

品名、機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送り下 さい。(送料サービス、速達希望の方は300円プラス)

> これは、わたなべわたる 初期作品集「夢ドリーム」 め宣伝です、あしからず。

## A5判/160P 定価980円



この本は通信販売でも買える、も ちろん本屋で手に入れることもで きる。でも、通販してほしい。通 販のみの特典もいっぱいはないけ ど、ある。一応本の定価980円、こ れは負けられん、送料は250円。 れもサービスできん。それでも特 典に興味ある人は、現金書留で下 記の所まで、お願いします。 〒160 新宿区新宿5-8-2

> ユーライフ新宿706号 オーエスビー出版書籍部

Cわたなべわたる COSB出版 Cテクトハウス

〒160 新宿区新宿5-8-2ニューライフ新宿706号 テクトジャパンT.EL03(352)0090 FAX 03(352)5209



あなたのイメージをかたちにする のがグラフィックツール

> ∭68000専用 Graphic Tool

■定価¥14,800

アルバイト プログラマーも 募集中/

社員・プログラマー募集

Z80・8086・V30・80286 などのアセンブラのでき る方・関西在住、ないし 京都に転居可能な方

OH! BUSINESS

■ユーザーサポート 〒607 京都市山科区音羽西林町2 ☎075(502)2972 戸AX075(502)2973 ■開発室/〒815京都市右京区西院上今田町17-1 ☎075(622)4408 FAX075(622)4408

東京女子校制服

Easy Graphic Tool for \$\infty 68000

●低価格●マニュアルレス感覚のグラフィックツール●美しいサンブル画面データを収録(65536色)内山亜紀のイラスト

を脱いだ

OH! BUSINESS



ワインレッドの鳩

メロウブラックの薔薇

マリンブルーのカラス



●全3巻 各¥7,800

**NEW SYSTEM HOUSE OH** 

●ハガキかTELでお申し込み下さい。着払い便にてお届け致します。現金書留も可。 ※住所・氏名・年令・丁FL・機種メディア・ソフト名を忘れずに……

№68000専用 Graphic Tool

OH! BUSINESS

京都市山科区音羽西林町2 TEL: 075-502-2972



とどまるところを知らないファルコム 人気。今月もまたまた上位独占だっ! しかし、栄枯盛衰は世のならい。来月 あたりは『ラスト・ハルマゲドン』その ほか、新作も加わって大混乱は必至!!

<b>☆</b> 急上昇 ◆上 昇	先月の 順 位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	イースI	日本ファルコム	<b>***</b>
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
<b>①3</b>	4	イース	日本ファルコム	<b>***</b>
<b>4</b>	5	三国志	光栄	
5	3	スーパー大戦略	システムソフト	
6	6	ハイドライド3	T&Eソフト	渝
07	15	大戦略Ⅱ	システムソフト	
8	7	ウィザードリィ	アスキー	
<b>①9</b>	10	アークス	ウルフチーム	渝
<b>10</b>	13	めぞん一刻完結篇	マイクロキャビン	<b>†</b>
<b>110</b>		ファンタジーⅢ	スタークラフト	黛
12	8	信長の野望・全国版	光 栄	
13	9	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	<b>***</b>
<b>13</b>	15	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光 栄	
<b>©13</b>	-	シルバーゴースト	呉ソフトウェア工房	
16	12	ジーザス	エニックス	*
16	15	太平洋の嵐	ジー・エー・エム	
<b>18</b>		維新の嵐	光栄	
<b>19</b>		ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	湓
<b>1</b> 20		源平討魔伝	電波新聞社	6*

# 今月のランキング解説

少々遅い情報ではあるけれど、あの『イース』がファミコン とセガ・マスターシステムに移植されたという。一説によると、 ファミコンなど家庭用TVゲームの市場は、パソコンゲーム市 場の約10倍はあるとのことなので、これで全国の『イース』人 ロも一挙に10倍以上に膨れあがるはず!

一といった状況とはあまり関係はないけれど、今月もまた 上位3つはファルコムが独占!! これはまさにF1における、 HONDAエンジン並みの強さだといえよう。イース=プロスト に、ソーサリアン=セナ。その独走を阻むのは、はたして三国 志=ブーツェンなのか、それとも大戦略=ピケなのか!? さら に、着実に歩みを伸ばしているアークス=マンセルの動きも見 逃せないし、名門フェラーリ、じゃなくて名門スタークラフト のファンタジーⅢ=ベルガーも、ついにランクイン! いった い、この先チャートがどう動いていくのか、まったく目が離せ ないぞ(F1ファン以外にはなんのことやらわからないか……)。



# ソフトハウスサイドから



今月も1位の座に座ることができ、ほん とに嬉しい! 解きおえた方も、まだ の方も感想ちょうだいね!

(日本ファルコム・竹林さん)



早くも「追加シナリオ解きました」の はがきがやってきて、驚いている今日 この頃。次回作は少し難しくしてやろ うカナ。(日本ファルコム・五十嵐さん)



今月も上位独占してしまった! これ からも皆さんの期待に応えられるよう がんばりますので、どうぞよろしくお 願いします。 (日本ファルコム・竹林さん)

総得票数	得票数
1391	542
1339	223
1060	141
539	104
513	84
964	75
185	52
334	49
65	41
71	40
32	32
186	27
358	21
106	21
21	21
79	19
87	19
16	16
94	15
40	13

# 今月の期待株

# ファンタジーII & アークス

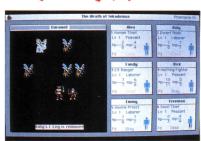
今月の期待株は、RPGの2本立 て!『ファンタジーⅢ』と『アーク ス』だ。もちろん、どちらも暴騰必 至の超期待株川、それでは、どのあ たりが「買い材料」なのか、見てみ ることにしよう。

まずは『ファンタジーIII』(スター クラフト)から。これは、いわゆる シリーズ第3作めというやつなのだが、 ここへきてイメージを一新。マッキン トッシュ調の洗練された画面デザイン に、おもわずディスプレイを抱きしめ 涙したマニアも多かったことだろう。

もちろん内容も、本場アメリカのR PGならでは。ドラマ性たっぷりで、 ハマリ率120%だ! さらに戦闘シーン に新システムが加わり、敵にやられり ゃ、腕がとぶ足がとぶ(呪文でまた生



▲塔を登るにつれ風景が360°展望できるそ



▲戦闘で手がもげちゃったりもするわけだ

えてきたりもするけどね)、スリリング でリアルなプレイが楽しめるぞ。

そして『アークス』(ウルフチーム)。 こちらはいわば「スーパーリアルRP G」とでもいおうか。なにしろ、プレ イヤーの感情移入を妨げるような要素 を、細心の注意を払って取り除いてい るのだ。一例を挙げると、MPだの経 験値だのといった野暮なパラメータは いっさいなし。かわって、勇気、精

神力といった「いかにもそれっぽい」 パラメータが採用されている。なる ほど納得! むろんウルフチームお 得意のドラマチックなビジュアルグ ラフィックが、いやがうえにもムー ドを盛り上げ、こいつも熱中度アツ アツもんのグッドなソフトだ。













# Salt Sales Top 20

# 今、どんなソフトが売れてるの? このデータを見れば、 人気ソフトの傾向がバッチリだぞ。『事情通』も参考せよ!

順位	先月の 順 位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値 段
1	1	イースII	日本ファルコム	PC98,PC88SR,MSX2, X1,FM77AV	7800円 (5D,3.5D,R)
2	-	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	PC98,PC88SR,X1	7800円 (5D,3.5D)
3	_	アンジェラス	エニックス	PC88SR	7800円(5D)
4	_	ディスクステーション	コンパイル	MSX2	980円(D)
5		スーパー大戦略マップコレクション	システムソフト	PC88SR,X1t	4800円(5D)
6	5	ソーサリアン	日本ファルコム	PC98,PC88SR/VA, X1	9800円 (5D,3.5D)
7	_	ソーサリアン・システムパック	日本ファルコム	PC98,PC88SR/VA, X1	5800円 (5D,3.5D)
8	2	維新の嵐	光栄	PC98	9800円 (5D,3.5D)
9	10	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	PC98,PC88,MSX/MSX2, X1,FM77AV,MZ2500	9800円 (5D,3.5D,R)
10	3	ファンタジーIII	スタークラフト	PC98,PC88/VA,X1, FM77AV	9800円 (5D,3.5D)
11	8	アークス	ウルフチーム	PC98,PC88SR	7800円 (5D,3.5D)
12	6	めぞん一刻完結篇	マイクロキャビン	PC98,PC88SR,X1	7800円 (5D,3.5D)
13	4	大戦略IIデータコレクション	システムソフト	PC98	6000円 (5D,3.5D)
14	7	激突ペナントレース	コナミ	MSX2	5800円(R)
15	9	パロディウス	コナミ	MSX	5800円(R)
16	_	超高速天文シミュレーション	アスキー	PC98	9800円(5D)
17	-	すている・そーど For ADULT	フェアリーテール	PC88SR	4800円(5D)
18	14	スーパー大戦略	システムソフト	PC88SR,X1	8000円(5D)
19		A列車で行こうII	アートディンク	PC98	12800円 (5D,3.5D)
20	11	イース	日本ファルコム	PC98,PC88SR,MSX2, X1/t,FM7/77/AV	7800円 (5D,3.5D,R)



# 長い長い秋の夜、

# 今日も事情通は徹夜でゲームっ!!



壮大なストーリ ーと、ディスク1

枚組というボリュームがウリの『ラス ト・ハルマゲドン』が発売と同時に、 いきなり2位! ゲームの内容は、1 位の『イースII』が「とにかくイベン ト中心でレベルなんてかってに上がる」 というタイプであるのにくらべ、こち らは「イベントもそこそこあるけど、

どちらかといえばキャラを育てるほう がメイン」という、まったく正反対の 性格をもつゲームなんだ。ふつう、キ ャラを育てるっていうのは、けっこう めんどうなところがあるんだけど、こ のゲームは設定がとおってもしっかり しているので、かえって育てるのが楽 しいくらいなんだ。

3位の『ソーサリアン』は、追加シ

イースII

ラスト・ハルマゲドン

ソーサリアン

ナリオとユーティリティの売り上げ好調 で、シナリオVOL.2 の発売もすでに 決定。読者投票のほうでも安定した人 気を保ちそうな気配だね。



あいかわらず根 強い人気を保って

いるSLG部門だけど、今月は先月1 位だった『維新の嵐』を抜いてついに 『スーパー大戦略マップコレクション』 が1位だ! マップのデータのみの発 売なのにこれだけ売れるってことは、 それだけ大戦略ファンが多いってこと だよね。

とくに98版は、88などの『スーパー 大戦略』とくらべるとかなり速いし、 なんといってもその思考ルーチンので きのよさには驚かされるね。

さて、2位に落ちてしまった『維新 の嵐』なんだけど、こちらは『大戦略』 ほど拡張性はないけど、ストーリーと 戦闘モード(!?)のオモシロさがウケて いるようだ。それにしてもチョンマゲ スーパー大戦略マップコレクション

維新の嵐

蒼き狼と白き牡鹿・ジンギスカン

に気合弾をぶつけるシーンは笑える。 これでスペースバーを破壊した人も いるようだけど、時代考証がしっかり してるから◎あげちゃうぞし



うーん、『激ペナ』 も『パロディウス』

も動かないねぇ。これもひとえに、ゲ 一厶のできのよさにあるわけなんだけ ど、この2作をみててもやっぱりそれ はあてはまる。

そこで先月は『パロディウス』につ いて話したので、今月は『激ペナ』に ついてちょっとお話を。

まずプレイして目(耳!?)につくのが その超越しきった音楽(効果音!?)だね。 あの球場で応援しているときの音を、 なんとSCCで再現してしまったとい うんだからスゴイ。いやでも雰囲気が 盛り上がってくるってわけ。

コナミの音楽担当者によると、「その うち、オーケストラヒットモドキもつ くりますよいということだ。

激突ペナントレース

パロディウス

3

さすがコナミ、これはもう「音楽に よる雰囲気勝ち」ってとこだね。3位 についている『スターシップランデブ 一』も来月はくいこんでくるかも。



という感じで登場の『アン 当然! ジェラス』。発売前からちまたの評価が

アンジェラス めぞん一刻完結篇 高かったこのソフト。 発売が遅れてやきも きした人が、ソフト ショップに毎日かよ ったという話も聞く。

**2** 03-496-4141

20427-23-1313

☎ 03-350-1241

☎052-264-1534

**2052-251-8334** 

2052-581-1241

『ディスクステーション』はMSXの ディスクマガジン。ゲームその他の情

ディスクステーション 超高速天文シミュレーション 報を満載して980円 という低価格! コ ンビニエンス・スト アに置いてありそう なカルさだね。

ヤマギワソフトショップ ☎ 03-253-2111 西武池袋

コンピューターフォーラム ☎ 03-981-0111 LAOX

コンピューターメディア ☎ 03-253-1341

20426-26-4141

☎ 03-255-7846 ●富士音響 T 03-251-1523

COM SHINKO **2** 03-255-0450 ■J&P八王子そごう店

●J&P渋谷店

●J&P町田店

●LAOX新宿店 ●カトー無線

パソコンショップシグマ ●コンピューター

専門店テクノ ●ベスト電機

マイコンコーナー 2092-781-7131 ● ユニード・ショッパーズ

ダイエー福岡 ●カホ福岡店

マイコンセンター ●電巧堂チェーン

山形七日町本店

• Pic ●ロケット千葉店 ☎092-721-5411

2092-714-5155

**20236-23-1055 ☎**0252-43-5135

**20472-47-0050** 

ouse Toda ばひゅーん! 大阪まで来たざんす

# ソフトハウスミニマ

# **その日の大阪はライトに** アツかっためねん

べべべんべんべん……、私はなんの 変哲もないライターのヤマザキだよー んだよーんだよーん(エコー)。ロハで 旅行ができると喜んで、新幹線に乗る こと3時間、大阪までやって来てしま ったのさっ。

さて、ハミングバードといえば昨年 の「ソフトハウスマラソン」でおジャ マしたワケで、さあどーなったかな、 と期待に胸ふくらませて出かけたのだ。

さて大阪・梅田に着いたはいいけど、 問題はこのあと。われわれコンプ取材 パーティ(3名)、だんれも道がまとも にわからない。駅の売店のおねーさん

の中途半端な説明を聞いたあと、 やれ遠回りじゃないかとか、確 か電話ボックスがあったとか、 大阪の雀荘は3人打ちが主流だ とか(本当)、いいながら、炎天下 の梅田近辺を歩くこと数十分、 ようやくハミングの開発室にた どり着いたのでした。

さてドアを開けて中へと入っ たとたん、そこはもう別世界!

「これやっ! この空気や!!」筆者は 思わず感動・身震いしてしまったゾ。 開発室は『ロードス島』チェックの

まっ最中。緊張が漂い、殺伐とした空

気……という雰囲気ではなく、とても 和気あいあい、にぎにぎしく製作が進 んでいたのであった。うーん、やっぱ 大阪やで、このノリはっ☆



# アスキー

10月9・10日に六本木で開かれる ウィザードリィ・フェア、参加申 し込みはもうお済みでしょうか。 締切りは9月10日なので、まだの 方は今すぐ申し込み用紙を送って ください。お問い合わせは03-498 -0090、ウィザードリイ・フェア事 務局まで。

# ウィンキーソフト

まずはお詫びから。MSX2用『天 地を喰らう』は開発が遅れていま す。今しばらくお待ちください。 ゴメンナサイ。

新作の開発は順調です。近いうち に発表できればと考えていますの でよろしく。

# エレクトロニック・アーツ

話題の『フェラーリFI』順調に 移植中です。世界中のサーキット で、世界のトップドライバーを相 手に展開するバトル!! 美しいグラフィックと共に、本物 さながらのマシン調整。お楽しみ にお待ちください。

# アーテック

『ガデュリン』の舞台を使った、 オリジナルストーリーのアニメビ デオをつくっています。もちろん 原案はアーテック! この号が出 る頃には、ビデオの発表会が終わ っているかな? ともかく、おも しろければなんでも手を出すのが 僕らのポリシーです!

# ウルフチーム

お待たせしました! MSX2版 『ARCUS』の発売日が迫って きました。スクリーンモード7の 使用、FMパック対応、しかも今 回はウルフオリジナルのDOSを 開発し、ディスクアクセスの高速 化をはかりました。最先端をいく ウルフチームに乞うご期待!

# クエイザーソフト

みなさん、お元気ですか!! 今、私たちは年末に向けて『どろ ろ』という、手塚治虫先生の漫画 をアドベンチャーゲームとして、 制作中です。手塚ファンの皆さん、 そうでない方もお楽しみに。 これは88SR、98シリーズと順に 発売する予定です。

# アートディンク

アートディンクの年末の新作が決 定しました。今までの戦争シミュ レーションの常識をくつがえす、 ものすごくスケールの大きなゲー ムです

12月をお楽しみに!

# アルシスソフトウェア

「3 Dゲームで、こんなに遊べる のはこれが初めてリ」と好評の『ス タークルーザー』、キミはもうプレ イしてみましたか?

さて、今回は移植のお知らせです。 98版、X68K版はII月頃の発売予 定です。期待しててくださいネ。

# エス・ピー・エス

9月の社員旅行を目の前にして、 今プログラマーのお兄さんたちは のけ者になるまいと必死です。そ うです。もちろん、期日までに開 発が終了していないと連れていか ない約束だからです。しかし、旅 行が終わっても彼らには次の仕事 が息つくヒマなくつまっている…。

# クリスタルソフト

年末は『アドヴァンスト・ファン タジアン』! 機種・値段は、ま だ秘密です。内容はというと…… 7つのシナリオがあります。少な いと思うかもしれませんが、少な くても、おいしいものを! とボ クは思いますよ。今回は、このく らいで。続きは来月号で!

# エニックス

『アンジェラス』はもうプレイし てくれた? すでに解き終わった 人もたくさんいると思うけど、な にやら意味ありげなエンディング だったでしょ。ところで、今プレ イした感想をエニックスに送って くれれば、毎月抽選で特製オリジ ナルグッズをプレゼント中です。

# クレスト

8月×日 天気(はれ) 実家に遊びにいったが、忙しくて 相手にしてくれなかった。 つまんないからディスクをだまっ てもらってきたけど、ゲームじゃ なかった。頭にきたから壊してや った。そしたら気分がスッとした。 だから今度もやることにした。

# 渋さキワマリのソフトはここから誕生するのだ!

梅田駅から十数分(普通に歩けばこの位)の、とあるビルの2Fで『ロードス』の製作は着々と進行していた。お時間をちょっとさいてもらって記念撮影という運びになって、偶然(?)その場に居合わせた水野良先生も飛び入り参加。読者諸君は前頁の写真見てしかと拝むよおに。

さて撮影が終わりまして、皆様お仕事にカムバック。ジョークやらナンやらけっこう飛びかうんだけども、視線はさすがにシビア、真剣そのもの。モニターに映るデータの行列を見ながら、キーボードをたたいとるのであります。その奥の壁で微笑んでいた、南野陽子ちゃんのポスターに、筆者はひとつのなごやかさを感じたワケだ。

現在ハミングは『ロードス島』一色。後ろのページの画面を見てもらえばおわかりのとおり、その力の入りようは並じゃない。詳しい話は特集を見てもらうとして、ううっこんなイブシ銀のソフトに……と、あらためて感動してしまったのね。

プレゼント



そーです、私が「炎天下の梅田数十分遭難事件」の責任者であるところの担当編であります。ま、それはさておきハミングさんからTシャツとディスケット用シールをプレゼントしていただきます。欲

しい人は「ミニマラソ ン・ハミングのプレゼ ント送れ」係までハガキ を。なお、当選者の発表 は、発送をもってかえさせて いただきます。

とゆーことで、ついに出ます『ロードス島戦記』、お待たせしましたがスパラシイデキに! テストプレイにかかわったアルバイトのT君も「ものごっつうおもろいやんか、鳥肌が立ってきた~」と叫んでおりました(実話)。

――とは今西さんからの伝言だヨ。詳 しくは広告ページをご覧あれ!



▲近所の焼肉屋の大看板。いかにも大阪

# 呉ソフトウェア工房

X | ターボ用『シルバーゴースト』 の開発が始まりました。タケル専 用になる予定です。 P C 98用『シ ルバーゴースト』は、シナリオ内 容が大幅に変わるため、タイトル も変わります。現在タイトルで悩 んでいます(エキスプレス最前線 に載ってるのはまだ仮題なのです)

# コスモス・コンピューター

SLG『キング・オブ・マジック』は、10月発売をめざして、スタッフ一同気合いを入れて調整中です! そういうわけでまもなく、投石機による攻城戦、巨大モンスターの召喚など、ファンタジーならではの醍醐味が味わえます!!

# システムサコム

『ソフトでハードな物語』がいよいよ発売だ! あの X68 Kの機能を 5 年先まで使ったミュージックとグラフィック。まだだれも体験したことのないシナリオワーク。最大級のエンターティンメントが今、キミの頭脳と股間を熱く直撃する! まずはプレイするべし!!

# ゲームアーツ

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』ファンのPC98ユーザーの皆様、お待たせしました! 9/9(金)に「、続いて2も年内には発売します。 MSX(I、2両専用)も11月中に発売するので、よろしく。 期待のアクションゲーム『VEIG UES』は11月中旬発売です。

## コナミ

北海道の内海君、お手紙ありがとう。『スナッチャー』開発チーム、がんばってます。期待しててくださいね。近未来の舞台で繰り広げられる、スナッチャーとの壮絶な戦いに、キミはおもわずTRIP しちゃう。全国のAVGファンの皆さん、乞うご期待!!

# システムソフト

NEWS: 現在『かわいそう物語』 88S R版を制作中です。天才プログラマーTINYAN提供の異色作品。 愛と夢、そして哀しみのドラマが 展開されます。乞うご期待! TOPICS:今月のお奨めゲームは、 『Tales of the Arabian Nights』 (West End社)。傑作です。

# 光栄

弊社から単行本の新製品のご案内をさせていただきます。シブサワコウシリーズ『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』ハンドブックを発売させていただくこととなりました。発売日につきましては9月下旬を予定いたしております。よろしくお願い申し上げます。

# ザインソフト

皆さん、お元気ですか? この時期はなにかと体調を崩しやすいと思いますが皆さんはどうですか?私は少しお腹をこわしている今日この頃です。さて、そんなことはどうでもいいのですが、『トリトーンII』の発売がいよいよですね。ととにかくよろしくお願いしまーす!

# ジャスト

最近、息子たちがちょくちょく遊びにくるのはいいのですが、さんざん邪魔をしたあげく、ひとん家のものを持っていくしまつ。C君!!ディスクを持っていくな、ディスクを。あれには大事なグラフィックデータが入ってるんだぞ! 自首するなら今うちだよ。早よ返せ!!

# 工画堂スタジオ

『原宿アフタダーク』を遊んだ感想はどうかな? 評判どおりの楽しさだったろ。まだ事件を解決していない人は地道な捜査を続け、情報を仕入れるように! 与えられた情報で推理する、これが命だ。ここからがこのゲームの本当におもしろいところに入ってくるぞ。

# ジー・エー・エム

# 大本営発表

「昨年12月の開戦以来、ジー・エー・エムでは、眠気ざまし118本、栄養剤82本、強壮剤48本を撃破せり。攻撃隊隊長はゲームデザイナー、阿部隆史氏である。」 今度は諸君たちの番だ。『太平洋の嵐DX』ぜひ買ってほしい!

# シンキングラビット

『ジャック/ラスベガス連続殺人』はいかがでしたか。渋いストーリーと意地悪ジョーカーコマンドに 泣いたユーザーも多いんじゃないかな。次は X 1 ターボユーザーの番、ハンカチ買って待つよーに。 X 68 K ユーザーには、『道化師殺人事件』がもうすぐやってきます。

# ソフトエキスプレス最前線!

# 超新作ソフトの発売情報・一挙公開

ジャーン!! 今月も9月8日以降に発売予定の新作・移植ソフトの最新情報、どーんとまとめてご紹介いたします。ジャジャン♡なお、情報は8月13日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!!



# 新作ソフト



アドヴァンスト・ファンタジアン 機種未定・価格未定 クリスタルソフト 発売日未定



F-16ファイティング・ファルコン 2 PC9801・9800円 アスキー 9月下旬



エメラルドドラゴン PC8801、MSX2・価格未定 BASHO HOUSE 発売日未定



円卓の騎士(仮題) PC9801・価格未定 呉ソフトウェアエ房 発売日未定



きまぐれオレンジ☆ロード PC9801、PC8801SR・各7800円 マイクロキャビン 9月14日



シュヴァルツシルト PC9801・価格未定 エ画堂スタジオ 発売日未定



キング・オブ・マジック PC9801・価格未定 コスモス・コンピューター 発売日未定



孔雀王 MSX2(D)·5800円 ポニー・キャニオン 9月21日



GREATEST DRIVER MSX2-7800円 T&Eソフト 10月15日



コスモスハウス MSX2・8800円 ジャスト 9月末



サーク PC9801、PC8801SR・価格未定 マイクロキャビン 11月予定



PSY-O-BLADE PC8801SR・8800円 T&Eソフト 11月上旬



ザ・ゴルフ MSX2(R)・価格未定 パック・イン・ビデオ 発売日未定



私鉄沿線殺人事件 MSX2・8800円 クレスト 9月上旬



シヤテイ PC8801SR・価格未定 システムサコム 発売日未定



スナッチャー PC8801・8800円、MSX2(D&R)・9800円



ソーサリアン・追加シナリオVOL.2 PC9801、PC8801、PC88VA、X1・価格未定 日本ファルコム 発売日未定



DEATH BRINGER PC9801、X68000・価格未定 日本テレネット 11月上旬(98)、11月中旬(X68)



トリトーン II PC8801SR・9800円 ザイン・ソフト 10月7日



どろろ PC8801SR・価格未定 クエイザーソフト 年末予定



ハイバー二ア PC8801SR・8800円 ハートソフト 発売日未定



はりきりスタジアム PC8801SR・価格未定 ビクター音楽産業 9月末



フェラーリ・フォーミュラ | PC9801、X68000・価格未定 エレクトロニック・アーツ 10月上旬(98)、12月(X68)

# スキャップトラスト

7月下旬に発売を予定していた、『ベトナム1968』が遅れてしまって、たいへん申しわけございません。しかし、それだけに期待できるゲームです! 新作の『クリムゾン』は本格的RPGです。美しいグラフィックとFM音源並みのサウンドをお楽しみください。

# スタークラフト

まず着ている服をすべて脱ぎます。 水飴またはハチミツを頭からかけ、 全身にくまなく塗ります。塗り終わったら、さっき脱いだ服を着ます。身じたくが整ったところで、 イチゴミルクと納豆をよく混ぜ、 それを飲みながらデバックしましょう。きっと能力が落ちるはず…

# ソフトスタジオWING

霊界通信その4・今回はユーザーからの手紙のお話。なんでも、この霊界通信を読んでいる時に心霊 現象を体験したとか……そんな報告がたくさんきています。あの映画「ポルターガイスト」の死亡事件のように、この『怨霊戦記』にも何か起こりかけている!?(合掌)

# チャンピオンソフト

7月∞日。会社の中でとくにあぶない奴ばかり8名で、鳥取の白兎海岸というところへ行きました。大阪人のイメージを悪くしてきたのでは……と心配です。でも、いちばんの大ボケは置き花火を「手持ちだ」と言いはって、両手に持って走りまわった丁君でしょう。

# T&EYJh

全国のモーターファンの皆さんに ビッグニュースです!! カーキチ で有名なT&Eが、ついにFIゲ ームを発売します。数々のドライ ビングテクニックを忠実に再現。 2人同時プレイ可能で、ひと足先 にグレイテスト・ドライバーをめ ざしてみよう!!

# テクノソフト

ゲームフリークの諸君。わしはテレホンサービスが終わって出番のなくなったデビル時雨じゃ。覚えていてくれたかな? これからの伝言板は、わしとマタイがしきる。よいな! X68 K『サンダーフォースII』はなかなかよい出来じゃ。期待してよいぞ。詳しくは来月だ!

# データウエスト

えー、遅れてましたグラフィック エディター『アートクリエイター GEDIX-EX』が、やっと完成に こぎつけました。FMユーザーの 皆さん、ご迷惑をおかけしてスミ マセンでした。店頭に並んでます のでよろしくお願いしまーす!

# デービーソフト

どいたどいた! 親分てえへんだ! この秋デービーソフトからでる、『ブラック・ウイング』はバリバリの変身格闘技アクションで、おいらみてえに血の気の多い野郎には見逃せないって評判だ! なに? 2ダースばかり買ってこい? さすが親分、がってんだ!

# 東芝EMI

編集部から毎月「伝言板」の原稿 依頼がくるのたが、コレがナカナ カたいへんなのだ。『ゾイド』(MS X2) も『マグナム危機―髪』(MSX) も先月号で書いてしまった し……。でも引き続きよろしく! いきなりですが、坂上香織ちゃん が8/24に debut♡かわイイョ!

# 日本テレネット

『X Z R』のプレゼントC D聞いてくれたかな。まだ手元に届いてない方は、お楽しみに! 8月21日には『ファイナルゾーン』ヴァリス』女神転生』神羅万象』の全曲が入った C D、L P、テープが、キングレコードから発売になりました。こちらもぜひ聞いて!

# 日本ファルコム

さる 7 月16、17日に催された「ファルコムフェア」には、雨の中を大勢の方々に来ていただきました。心から厚くお礼申し上げます。さて、お待ちかねの新作情報です。ついに『ソーサリアン』追加シナリオ Vol.2 が近日発売されることになりました。ご期待ください!!

# バショウハウス

いまは、もう秋。だれもいない海 ……、というわけで、『テスタメント』 MSX2版もようやく発売の 至りになって、待っててくれた人たち、本当に遅れてごめんなさい、でした。 年末の『エメラルド・ドラゴン』 は絶対はずさないからっ! よろしくっ!

**44** 【インフォメーション】10月22日(土)、23日(日)の2日間、T&Eフェアが開催されま~す! 場所はラオックス新宿店8F、時間はII:00~5:00です。新作の『サイオブレード』と『グレイテストドライバー』の発表のほか、楽しい企画がキミを待っているゾ!





ブラックウイング PC8801SR、X1・各7800円 デービーソフト 10月中旬



**VEIGUES** PC8801SR • 7800P ゲームアーツ 11月中旬



マイト・アンド・マジック BOOK TWO 機種未定・価格未定 スタークラフト 10月下旬



YAKSA外伝 I PC9801M、PC8801SR·各4800円 ウルフチーム 10月上旬(98)、9月上旬(88)



幽霊君 MSX2·6800円 システムサコム 年末予定



ラストハルマゲドン番外編 PC9801、PC8801、MSX2、X68000·価格未定 ブレイングレイ 10月予定



リングマスター PC9801 • 7800円 ホビージャパン 12月予定



ロードス島戦記 PC9801VM/UV・9800円 ハミング バードソフト 9月22日

# 移植ソフト



**ARCUS** MSX2(D)、FM77AV·9800円 ウルフチーム 9月中旬(MSX2)、9月上旬(FM)



アウトラン MSX2·6800円 ポニーキャニオン 10月21日



アッシュ PC9801・価格未定 クエイザーソフト 年末予定



アルギースの翼 MSX2(D) • 7800円 工画堂スタジオ 8月26日



アンジェラス PC-9801、MSX2·価格未定 エニックス 発売日未定



ウォーニング MSX2·4800円 ブラザー工業タケル事務局 11月初旬



エグザイルー破戒の偶像 X1·8800円 日本テレネット 9月予定



MSX2、FM77·各8800円 ソフトスタジオWING 9月末



ガデュリン・ディガンの魔石 PC8801、MSX2・各10000円 アーテック 発売日未定



ぎゅわんぶらあ自己中心派 PC9801 • 7800円、MSX、MSX2 • 6800円 ゲームアーツ 9月9日(98)、10月中旬(MSX)



琥珀色の遺言 PC-8801SR • 9800円 リバーヒルソフト 発売日未定



沙羅曼陀 X68000·価格未定 シャープ 発売日未定



シルバーゴースト X1t· 6800円 ブラザー工業タケル事務局 11月1日



ジャック/ラスベガス連続殺人 X1t·5000円

ブラザー工業タケル事務局 9月下旬



スーパー大戦略 MSX2・価格未定 マイクロキャビン 11月予定



スタークルーザー PC9801、X68000・価格未定 アルシスソフトウェア 11月予定



スターシップランデブー MSX2·価格未定 発売日未定



ソフトでハードな物語 PC9801M·7800円 システムサコム 9月中旬



天使たちの午後 II ―美奈子― MSX2・7800円 ジャスト 9月上旬



番外II・天使たちの午後II MSX2 • 7800円 ジャスト 9月上旬



ファンタジー II MSX2·価格未定 ボーステック 発売日未定



めぞん一刻完結篇 MSX2(R)、FM77AV・各7800円、X68000・価格未定マイクロキャビン 9月下旬(MSX)、11月上旬(FM)、12月(X68)



ラストハルマゲドン MSX2・7800円、X68000・9800円 プレイングレイ 9月10日(MSX2),9月末(X68)

# パック・イン・ビデオ

本格派RPG『魔獣戦記ガーディ アン』PC88シリーズに引き続き、 PC98シリーズも発売になりまし た。88版お買上げの方からは、難 しいがやりがいがある、という声 多し。

98ファンのあなたも秋の夜長にぜ ひ挑戦してみてください。

# ハートソフト

年末に向けて、と一っても楽しい 企画が進行中です。いままでのゲ 一ムとはちょっとちがった味がす る――いやいや、ぜんぜんおいし 一味がするゲームなんです。楽し みにして待っていてくださいね。 う一ん。また徹夜が続くなあ。 (追伸、今日は飲みに行こうっと)

ブラザー工業タケル事務局

『ジャック』好評発売中!! なか

なかムズイと評判です。あと、『バ

トルゴリラ』のXIターボ版もタ

ケルで独占販売してるから買って

ね。いまタケル事務局では平日と

土曜の6時以降と日曜にキレイな

おねーさんの声で情報電話をやっ

てます。いちど電話してみてネ!!

# PSK

暑い暑い、土佐の夏はまっこと暑 いぜよ。忙しい忙しい、アユ釣り だ、キス釣りだ、夜店だ、花火だ、 祭りだ、酒だ、ビールだ、アー忙 Lu!

そういえば、近頃スタッフの顔を 見かけないなあ。まあいいか。

# ビクター音楽産業

"夏休みなんか、でぇーきらいだ" と言いながら、つくりました。ク ロスメディアのスタッフが、夏休 みを犠牲にしてつくった作品。こ れは強力だぜぇー!ってことで、 なんてったってあの田淵幸一氏監 修の野球ゲームだ。タイトルは『は りきりスタジアム』。よろしく!

# ビー・ピー・エス

7月に発売された『MULE』で 楽しんでますか? 8人の開拓者 がエッチラオッチラと大地を耕す ……じゃなくて開拓する楽しいゲ 一ムです。これでPC8801、X1、 MSX2の3機種が発売されまし た。これもコンプティーク読者の おかげです。ありがたや……。

皆さん、こんにちは! マイクロ キャビンです。夏休みも終わり、 もう遊んでる暇はないぞ~、っと 今月は新作ラッシュだ。一番手は 『きまぐれオレンジ☆ロード』だ。 アニメファンには期待の一作。ま どかと一緒に夏休みへタイムスリ

# ブレイングレイ

9月に社員旅行に行くことが決定 した。海外とゆー、おおかたの予 想をくつがえし都外になった(東 京都の外って意味だからね)。2泊 3日である。いまから何が起こる のかとても心配である。たぶん、 帰りは人数が3人ほど減っていそ うな気がする。無事に帰りたい。

# ボーステック

『ザ・スキーム』もうやりました か。サウンドボード II の ADPCM 音のスーパーポリフォニックサウ ンドはスゴかったでしょう。いま シミュレーションとロールプレイ ングとアドベンチャーゲームをそ れぞれつくっています。完成した 順に発表しますのでヨロシク。

# ポニーキャニオン

歴史的名作『ウルティマ』シリー ズが、リメイクされて発売されま す。なにしろ、発売後数年たった 現在でも、その内容の深さにはお もわずうなってしまいそう。とり あえず『ウルティマI』『ウルティ マⅡ』は年内。『ウルティマⅢ』は 来春の予定でーす!

# マイクロキャビン

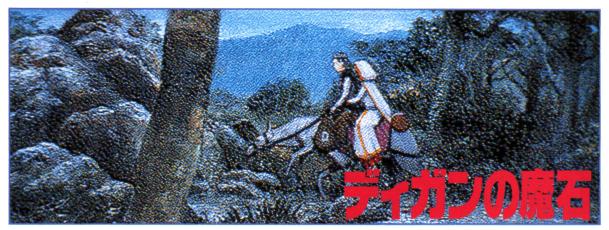
ップ!! その次は今度ね~。

# マイクロネット

『たんば』 X68 K版が完成しまし た。ゲーム用としてはオーバース ペック(と本人がかってに思って いる) のウインドウを使ったスマ ートな(ちょっとレトロな表現) ゲーム進行と512×512、65536色の すごいグラフィックがすご一くす ごい! SHAKA

# リバーヒルソフト

いま『琥珀色の遺言』店頭にてご予 約された方に、もれなく探偵手帳 用特製スケールをプレゼント中! そして、みごとに事件を解決され た方には、特製メモレフィールを 進呈。また、JBプレス第2号はJ Bシリーズ第3弾ワシントン編の 情報満載で、この秋お届けします。



# 美しいグラフィックで、異色のゲーム登

# ディガンの魔石

PC9801VM以降 (35D) 10000円 アーテック ☎03-904-0440

村で1番の美女と結婚したデ ィノ。だが、その幸せは長くは 続かなかった。新婚まもなく、新妻は

奇病に倒れる。日に日に異形に変わっ ていく彼女を助ける方法はないのか? ディノは治療法を求め、旅立った。

ストーリーからもわかるとおり、こ のゲームはいままでのRPGとはちょ っとちがう。最終目標は敵を倒すこと ではない。妻を救うための情報を求め

る旅だ。最初の村から出るのにも、す ごい量の話を聞かなければならない。 というのは、この世界の設定がとても 細かいから。各地方の生活・習慣・気 候にいたるまで考えられている。最初 はあまりに情報が多いので驚くかもし れないが、そのうち、のめりこむぞ。 さらに、このゲームはプレイヤーの性 格で展開が微妙に変わる。強気で勝負 と決めれば、戦いの毎日も送れる。で も戦意のない者にまで戦いを挑めば、 誰も助けてくれなくなるかもしれない が……。また仲間も得られるが、思い どおりにばかりは動いてくれない。戦 いの最中に勝手に逃げだすこともある ぞ。とにかく、このゲームは現実的なん

だ。風邪にかかることも眠くなること もあるしね。本来の意味でのシミュレ ーションと思ったほうがいいかもしれ ないね。最後になったけど、グラフィッ クも見事。ファンタジーイラストの第 一人者加藤直之氏が原画を書き、さら に毎日開発室に通い、絵をチェックし たんだ。だから、こんなに素晴しいファ ンタジーの世界が生まれたのだろう。

# ワンポイントチェック

開発途中版だったが、それでも ゲーム世界の奥の深さに圧倒され た。今までの戦闘中心のRPGに 慣れた人が食わず嫌いしたら、絶 対もったいないな、と気になった。

# とにかく聞き歩け!情報なしには進まない

最初は聞くことだけがゲームを進める てだて。誰でも出会った人はみんな呼び とめて、話を聞こう。とくに老人は歴史に

詳しいぞ。ただ、相手も忙しく、いつま でもはつきあってくれないよ。話の途中 で相手がいなくなってしまうこともある。























話を聞こう。情報 6り詳しい話が聞けるようになるぞ

# 店は買い物するところだけじゃない

傭兵斡旋所や職業斡旋所、闘技場やばくち場もあるんだよ。 たいがいの店は、昼間しか開いてないから、時間に注意! 夜に入っても閉店してるから相手にしてくれないからね。



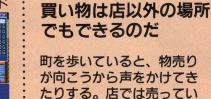




ここで、外国語を翻訳する道具を買わない うちは、町から出かけても意味がないぞ



魔術の都エドナなどにある。魔法のアイテ ムが買えるし、死者の復活もしてくれる







新しい町に着いたら、最初に探しておこう。 野宿すると、泥棒に襲われる危険あり



ないアイテムもあるんだよ。

愛の行商人

役立つ薬も扱っているから、品物は見よう

# 傭兵斡旋所



魔導士のアルバイトだろうかね? 役に立つ便利な品物を売ってる

# 間が増えた場合は、人数分の馬も必要



町から町への移動には馬は欠かせない。仲

お金が欲しければ、働く。あたりまえなの に、なんでいままでにはなかったの?



戦いなどには、ぜひ仲間がほしい。紹介さ れた相手が気に入らなければ、断れるよ

# 世界の一部を紹介

チラッと見ても、各地の特色が感じられる。 でも全部に行けるようになるには時間がかかる。

オロ/カーティア

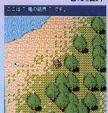


マイヨール/エドラ



エウラドーナ/エウレス





# これが戦闘モードだ

戦闘では互いの位置が重 要だ。遠距離に相手がいる と魔法か飛び道具なしには 攻撃できない。仲間は基本 的に自分で行動を決める。 頼むことはできるが、いう ことを聞くとは限らない。







# 4つの街、4つの死体を結ぶ謎を解け!



ジャック ラスベガス連続殺人

> PC8801SRシリーズ 5D 5000円 (タケル価格) タケルソフト ☎052-824-2493

いつも質の高いミステリーを 提供して、マニアックなファ ンを持つ「シンキングラビット」。今

回の『ジャック/ラスベガス連続殺人』 も、あいかわらずシブい持ち味でファ ンの期待に応えてくれる。しゃれたモ ノクロ画面、ピリッとユーモアを効か せたハードボイルドなメッセージ。サ イモン&ガーファンクルの名曲、「ス カボロ・フェア」にのって展開するス トーリーは、まさに「シンキングラビ ット節」とでも言うべき、ほろ苦い大 人のドラマだ。ドライビールも大流行 したことだし、たまにはこんなドライ な味わいのゲームを楽しむのも、なか なかいいもんだぜ。

さて、それじゃさっそく、ストーリ 一のさわりを紹介しよう。事件の発端 はロサンジェルス。おんぼろホテルの 1室で男の死体が発見された。ロス市 警の若手刑事である「俺」は、相棒の ベテラン刑事ジャクソンと組んで、さ っそく捜査にのり出した。

死体のポケット にねじこまれてい た古ぼけた野球帽 は、いったい何を 意味しているのか。 捜査を進めるうち に、俺たちは第2 の殺人事件に遭遇 する。そして今度 の死体のそばには、 やはり古ぼけた人 形が……。この奇 妙な符合に、謎は ますます深まる。 複雑にからまった 糸を、うまく解き ほぐせるか……。

フッフッフ。ここから先は教えてあ げないが、ただ、これだけは忠告して おこう。こいつは、けっこう難事件だ。 コマンド選択方式だけど、やたらキー を押してると、えらい目にあうぞ。大 切なアイテムを取られちゃったりね。

ま、ロス市警といえば、「ビバリー ヒルズコップ」や「刑事コロンボ」(ち ょっと古いか)なんかでおなじみの名 門。キミの鋭い推理力しだいでは、彼

秋の夜長には、上質のミステリーがよく似合 う。なーんて、ガラにもなくハードボイルドレ たくなっちゃう、おなじみ「シンキングラビッ ト」の新作だ。今回もいい味だしてるぜ。



# ロス市警の仲間は、切れ者ぞろい



らの仲間入りできるかも……。期待し ているぜし

# ワンポイントチェック

このゲーム、ある場面でパスワー ドが必要となる。そのワードは、



タケルのデ モ画面で教 えてくれる んだよ。

事件はサンフランシスコへ、







全国の「まどか」および「ひかる」ファンの諸君、お待ちど一 さん。『きまぐれオレンジ☆ロード』のAVGの登場だよ。恭 介になりきって、アブナイ三角関係しちゃおーぜ。



# **きまぐれオレンジ☆ロード** ~夏のミラージュ~ PC8801SRシリーズ 5 D 7800円 PC9801シリーズ 3.5D 7800円 マイクロキャビン 250593-51-6482



みんな、今年の夏休みはどう だった? なにかいいことあ

ったかな。彼女と海に行ったりとか、 高原のペンションで青春の思い出をつ くっちゃったとか、そういうシアワセ なヤツって、ほとんどいないだろーな、 うん。それが現実ってもんだよ。

さて、ご存じ日本1の優柔不断男、 春日恭介の夏休みには、そりゃもう大 変なことが持ちあがっていた。田舎か ら突然やってきたおじいちゃんが、爆 弾発表をしたのだ!! 「このままでは、 春日家の超能力がなくなるぞ!」そう、 知ってのとおり、恭介の血筋は超能力 一族。まあ、そのおかげでなにかと騒 動がまき起こってばかりなんだけど、 やっぱり、なくなってしまうのは惜し いよね。で、おじいちゃんによると、 解決策はひとつ。一刻も早く子孫をつ



▲画面構成などはまいどおなじみのマイクロキ ャビン方式。移動のときは電車が走る





▲ほんと、恭介にはもったいない ほどキュートな妹たちなんだよね

# 恐怖の美少女、さゆり



くることだという。なに! 子孫をつ くるということは、つまり、恭介がだれ かと深い関係になるということなのか!? ズバリ、そのとおりなのだ。早い話 が、この夏休み中に、「まどか」か 「ひかる」のどちらかを選ばなくては ならないってワケだ。おりしも「まど か」は、アメリカの両親のもとに滞在 中。勇気を出してアタックするにも遠 すぎるよな。さあさあ、どうする、恭 介。いやいや、いまや恭介だけの問題 じゃない。恭介になってゲームをプレ イするキミの問題でもあるんだぞ! はたしてキミはどちらを選ぶのか?



▲ほら、寝ぼけてる場合じ やないでしょ。がんばれよ

# イトコのあかねちゃん



▲さすが春日一族、早とち りでドジな超能力少女だよ

# 小松もお忘れなく!



▲悪友の小松たちも、あい かわらずスケベ面で登場



ゲームには、おなじみのキャラクタ 一が続々と登場。アニメ処理で、口が 動いたり電車がコトコト走ったり、楽 しい気分で遊べるよ。『夏のミラージ ュ』をはじめ、全6曲のBGMも、な かなか聞かせてくれるぜ。この夏、ち っともいいコトがなかったキミも、ゲ ームではハッピーエンドしてくれよ!

# ワンポイントチェック

マンガや T V が終わっても、ま だまだ映画にビデオに、と人気の 『オレンジ☆ロード』。 ゲームの ほうはどうなるか!?

# この"水"にはコクもキレもあるのだ!



ゲーム界のニューフェイス、ソフト屋しゃんばら初の作品が登場。美術や音楽も凝っているのだ!

ステイタスや青き袋の変化は決して見逃すな!

| Table | Tab

水龍士

PC8801SRシリーズ 5D 7800円 しゃんばら ☎0798-51-1365

1000年もの昔、水の国ソルティアの守護神「大水龍」は邪悪なる力によってくだけ散った。それまでのソルティアは、水を利用した魔術、すなわち"水術"という技術体系を築き、栄華を誇っていた。しかし、このときを境にソルティアは衰退していった。再びこの国がよみがえるには、大水龍のカケラ"龍水"を集めて守護神を復活させることが必要だった。そしていま、水術士の子孫であるひとりの少年が、龍水を求めて旅立った……。

これが『水龍士』のバックストーリーだ。さすがに2年もの期間をかけて製作されただけあって、独特の世界観にもとづくゲーム展開には、思わずコーフンしてしまうのだ。

水がすべてのこの世界で、水術が使えるか否かがキャラの生死に深くかかわってくる。でも水術を覚えるためには、ただ経験値を稼ぐだけじゃダメ。初等・中等・高等のなかから、自分のレベルに合ったアシュラム(学校)で水術を学ばなければならない。これに



▲見てのとおり自分の歩いた周辺の土地しか見ることができない。広いマップに思わずため息

はすご一くお金がかかる。

▶青き袋が美しい輝き

を放ち始めたら、近く

に龍水が存在するハズ。 慎重に行動しよう

ではどうやってお金を貯めるの? というと、大切なのがまたしても"水"。 悪水生物を倒してじるじると水をしぼ り取り、この水を「水屋」さんに売りつ けるワケ。心をオニにしてお金を貯め るべし、なのだ。だけど強力な悪水生

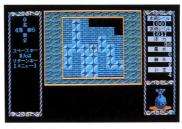


▲美しいからって見とれていてはイケナイ。このお姫様は龍水をくれるかわりにある仕事を依頼してくる。さて、どうしよう……

物と遭遇した場合、水術は欠かせない。 水術にはやっぱり水がなくっちゃ使え なくて……。

とまあ、どこを見まわしても水、水、水、なわけである。

グラフィック、音楽の美しさも注目 モノであるが、『水龍士』はオリジナリ ティあふれる"水"の設定を味わいなが ら、キーを叩いて欲しい作品だ。



▲もちろんダンジョンだってある。ランプはあまり役に立たないので水術を覚えてから入ろう

# 水術士になるための4ヵ条!

▲ステイタス画面で

は武具の状態がグラ

フィック表示される



倒して水を得るべし



売って金を得るべ



に寄り傷をいやすべし



▼いざアシュラムへ行

# ワンポイントチェック

遠く兵庫県の新ソフトハウス「しゃんばら」が満を持して放つ 第1弾。グラフィック、音楽、ストーリーと、いままでにない独特 の雰囲気でいっぱい。







古代エジプト文明には、私たちの心をとらえて離さない不思議な魅力

がある。巨大ピラミッドやミイラによる死者の復活思想は圧巻だ。『ネクロポリス』はそのエジプト神話が舞台だ。

# 邪神セトを倒し、解かれた封印をもとに戻せ!

# ネクロポリス

PC8801SRシリーズ 5D 7800円 ナツメ ☎03-207-7500

古代エジプトの民は太陽神ラーを崇拝し、太陽の沈む西方に神々と死者の住む永遠の都があると信じていた。それが、ネクロポリス、すなわち「埋葬都市」だ。

彼らは精神力により、異空間に神々の住む神話世界を作った。この神話世界には、固く封印されたひとつの神話があった。ところがひとりの神官によ

って、禁断の封印が解かれ、破壊神セトが復活。この邪神の魔力が、この世界を支えていた神を無力化した。母なる女神イシスは残された力で、時空を超え、われわれの世界に向けてメッセージを発した。

それに応じたのがひとりの少女「神宮かおる」である。イシスは彼女にすべてを託し、最後の力で彼女をネクロポリスへ空間転移させた。神殿の前に残された少女は、邪神セトに打ちかち、再び神話世界に秩序をとり戻すことができるのだろうか。

というわけで、主人公「かおる」に

なったキミは、神殿の中を探検し、アイテムを集め、邪神セトを倒すのだ。

神殿内部は横スクロールと3D迷路 に分かれていて、戦闘シーンになると、 いきなりアクションゲームに。神殿内 部の壁画はとっても雰囲気がでていて GOODだ!

# ワンポイントチェック

こちらも新しいソフトハウス、「ナツメ」の第1弾。3Dでの壁の動き、移動や戦闘シーンでのキャラの動きなどのスムースさ、細かさはなかなかのもの。

# 神殿内の移動モードが基本!



# これが恐怖の3D迷路!



▲ある神から与えられるアイテムは、迷路内でその 神殿の最深部にある至聖所の方向を教えてくれる

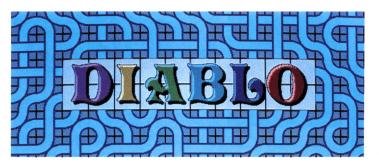
# 冥界の門番との会話だぞ!



▲冥界の門番アヌビスとの会話だ。 かおるはオシリス 神を捜している。行きはよいよい、帰りはこわい

# バトルモードは精神力が必要!





コロコロ、コロコロとボールを転が してパイプを消していく奇妙なリアル タイム・パズル・ゲーム。こいつには、 シューティングゲームとはひと味ちが った楽しみが……。

# ひさびさのパズルゲームの登場だ

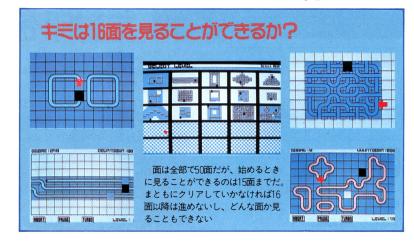


ブロダーバンド社といえば、いままでいくつも大ヒットゲームを産み出してきた本場アメリカの有名メーカーだ。ブロダーバンドジャパンは、そのブロダーの日本支社だ。こんどブロダーバンドジャパンが初めて売り出す日本オリジナルゲームがこれ、『DIABLO』なのだ。

さて、この『DIABLO』がどんなゲームかというと、リアルタイム・パズル・ゲームなんだ。

ゲームをスタートすると、パイプの 上をある一定方向にボールが転がり出 す。ゲームの舞台は正方形に分割され てるんだけど、ボールが通過すると、 そのグリットのパイプは消えてしまう のだ。このパイプをすべて消してしま えば、1面クリアというワケ。

しかし、パイプは別に初めからつながっているわけじゃない。昔の15パズルというヤツを覚えているだろうか?あの要領でブロックを移動させては、パイプをつなげていくのだ。ボールが上に乗った状態でもパネルを動かすこ



とができる。そして、ワープポイントとなるものがある。ワープポイントではまったく、逆の方向からボールが出現してくる。これは、パックマン(古い……)のそれと同じようなものだ。ワープポイントはカウントダウンが〇になると出現する。これをうまく利用するのが面によっては重要だ。

ボールのスピードも4段階選ぶこと ができるので、はじめのうちはSLOW で様子を見るのがいいだろう。マウス を使ってプレイすることもできる。

ゲームのポイントは、その面をクリアしたステップ数で決まる。ひとつの面をクリアする方法はかならずしもひととおりではない。より最適なやりか

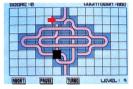
たで高速にクリアすれば、ポイントが高くなるのだ。

このゲームはステージは全部で50面ある。1面1面をクリアしていって、つぎに進むこともできるけど、自由に好きな面から始めることもできる。ただし、それは15面までにかぎられる。それ以上は初めからクリアしていかなければ進むことができないのだ。マンネリ化したいまの日本のゲーム界ではオリジナリティがひかるゲームだ。

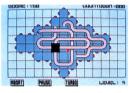
# ワンポイントチェック

見ためはシンプルだが、なかなか 手ごわい。操作もカンタンで、パ ズル好きにはベストチョイスだ。

# これがDIABLOのプレイシーンだ!

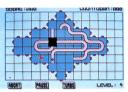


▲このあたりは楽勝。パネルの移 動はたいして、考えるほどのこと もない

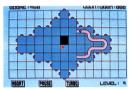


▲まだまだ、なんてことないぜ。 ふふん、と鼻歌まじりでパネルを 動かしていく

DIABLOを実際にプレイしてみよう。この面はやたらにパイプが込み入ってるけど……。



▲あれでよかったのかなと、思わず弱気になってくる。とくにクロスしているパネルの使い方が問題



▲どうにかクリア! やりかたし だいでもっとポイントが高くなる かも。もう1度挑戦してみよう

# 今月のこの1本



# とにかく、アタマの回転の速さがモノをじ



エジプト風のBGMにのって、タッタカタとピラミッド をかけまわるビック13世。見ためのかわいさからは想像 できない、かなり手ごわいパズルアクションだぞ。

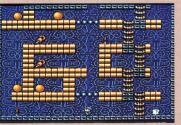
# 手順の見きわめ

手順を見きわめるコ ツは、まず目で(ある いは頭の中で) シミュ レートしてみること。 「ここでこのドリルを 使っていいのかな」な

どと、自問自答しているうちに、べ ストの手順が見えてくるだろう。

また、考え方の基本として、「道具 はなるべく節約する」ということを 忘れてはいけない。道具が途中でた りなくなるのはどこかでよけいな道 具を使っている証拠。右のステージ はトレーニングにちょうどいい。





# 王家の谷 エルギーザの封印

MSX2 R 5800円

コナミ ☎03-264-5678

この『エルギーザの封印』は、 熱が入ることまちがいなしの

パズルゲームだ。このパズルを解くに は行動手順が重要で、道具(ドリル、 ツルハシなど)を取る順番から使う場 所まで、アタマを使って計画的にやら ないと、「ドリルがひとつ足りない」と か「出口につながる穴を開け忘れてい た」とか、どこかでかならず行き詰ま ってしまう。完ぺきな手順を見いだす まで、あれこれ頭を悩ませる、そのあ たりの過程がパズル好きにはたまらな くおもしろいわけだ。

コナミの「10倍カートリッジ」を使 って、プレイヤーの残数を増やせば、 失敗でゲームオーバーになることを恐 れずに、思う存分このゲームを楽しめ るぞ。全60面、キミのアタマはついて

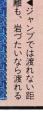
# 岩石男の利用法

ロックロールが岩の状 態で止まっているときは、その 体に触れても大丈夫なので、踏 み台として使える。そして、こ のことを利用しないと絶対にク リアできない面も少なくない。 下にその 1 例を示す。









# こられるかな?

# スロウマン

ハシゴを登り降りで きるほど賢くないけれ

ど、上から下にとび降りるくらいの

ことはできる。上の 画面から降ってくる こともあるので、頭 上には注意しよう。 ジャンプでかわせる





# フロウマン

すごい速さでハシゴ の登り降りができるぶ

ん、スロウマンよりやっかいなミイ ラ。左右の動きのス

ピードはスロウマン と同じなので、タイ ミングよくジャンプ すればかわせる。





# ピョンシー

コイツがいちばん面 倒。ハシゴを登り降り

するばかりでなく、ピョンピョン跳

びながら移動する。 敵のジャンプのタイ ミングをはかって、 敵が跳んだとき、そ の下を駆けぬけろ!





# 元祖戦う女の子(?)八二一見参!

# キューティーハ PC8801SRシリーズ 5D 価格未定 ナツメ ☎03-207-7500



その昔、健全なるH アニメとして(?)人

気の高かった『キューティー





ハニー』がAVG&RPGと なって帰ってきた。悪の犯罪 結社「パンサークロー」と戦 うために! アニメの見どこ ろのひとつであったハニーの 色っぽい変身シーンも、当然 パソコントに再現されている。

10月発売予定

# ストーリー重視のザインソフト自信作

# クルージュ

PC8801SRシリーズ 5D 8800円 PC9801シリーズ 3.5D 8800円 ザイン・ソフト ☎0794-31-7453



雪の水晶を探しだす 冒険にでたキミ。悪 霊デルドゴーンを倒すことで、



この北の国クルージュに平和 な日々が戻ってくる。

RPGというより、いろい ろなアイテムや情報を集めて ゲームは進むので、AVGに 近い感じがする。別に、体調 などの状態表示があるのがお もしろい。



# 三つ目パワーで魔王を倒せ!

# 三つ目がとおる MSX R 価格未定 ナツメ ☎03-207-7500



写楽保介は三つ目族 の生き残り。額の目

をバンソウコウで隠し、のん



びりした学園生活を送ってい た。ところがガールフレンド の和登さんが何者かにさらわ れちゃったから、さあ大変!

手塚治虫の人気マンガがア クションゲームとしてよみが えった。キミは彼女を助け出 せるかな? 12月発売予定



# 探偵美砂が謎のひき逃げ事件に挑戦!

# ちょっと名探偵

PC9801シリーズ ) PC8801シリーズ

5 D 3.5D 6800円

チャンピオンソフト ☎06-365-9900



かわいい高校生探偵 の美砂ちゃんが、ひ

き洮げ事件の真犯人捜しを依





頼された。う一ん、手掛かり も少ないし、これは難事件。 親友の香奈ぴんに手伝っても らおっと。そこで美少女ふた りの迷捜査が始まった。思わ ずスリスリしたくなるような カワイイ美砂ちゃんに注目し たい。

# RPGの新境地を開くソフトはコレ!?





いままでのファンタ ジーとちがい、「ガリ

-旅行記」など名作をベー





スにした親しみやすいストー リー。戦いだけでなく。謎解 きのアドベンチャー要素を前 面にだしたシステム。この2 本柱を中心に、いろいろなア イディアがつまったMSX2 オリジナルゲーム。冒険にで るガリバーはキミだ!!

# こだわり派の君に贈る野球ゲームの決定版





豊富なデータ量を誇 る野球シミュレーシ

ョンゲームが登場したぞ!



単なる試合を楽しむだけでは なく、ペナントレース、個人 タイトル、トレードによる戦 力強化なんて遊び方もできち ゃう。選手のデータも12球団 で300人以上というから驚き。 呂、立浪、長島だってちゃん といるぞ!

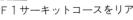


# F1レースの迫力をリアルにシミュレート

# グレーテスト・ ドライバ MSX<sub>2</sub> 3.5D 価格未定 Т& Eソフト ☎052-773-7770



今年、実際に使用さ れている世界各国の







ルにシミュレート。サーキッ トの特徴や天候に応じてエン ジンやタイヤをセッティング するチューニングモードもあ って気分がでるぜ。クセのあ るトップドライバーたちを相 手に熱いバトルを擬似体験! 10月発売予定

# 1秒を争うドライブテクが必要だ!





ドライビングゲーマ 一が泣いて喜ぶ、名

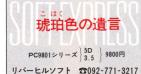
作レーシングソフトが、MS X<sub>2</sub> についに移植された。

アミダのようになっている



選択コースや、テンポのよい BGMもちゃんと再現されて いる。もちろん"アウト"にな れば空中でんぐり返りだ!!

# 大正ロマンの香り高い本格推理





リバーヒルソフトの 新AVGシリーズが

いよいよ開幕だ!



1920シリーズと銘打たれ、 大正時代の日本を舞台に、名 探偵藤堂龍之介が活躍する。 シックな画面と、雰囲気あい、 れる音楽。システムノート型 マニュアルも凝っているし、 まずなによりもゲームの質の 高さはさすが!



# 西暦3000年、男の時代は終わっていた

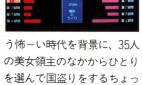




薬物公害によって男 **↓≒** はどんどん背が縮み、

女は美女になっていく。とい





9つのコマンドの内政、エ リアマップによる戦闘と、本 格的シミュレーションウォー ゲームになっている。

# ついにAVGは精神のフチに到達した





マンガというより文 学作品として評価が

高いつげ義春の作品が、AV





Gとなって登場。

日本的風土を感じさせるあ の"つげタッチ"をモノクロと カラーを混ぜた絵でうまく描 いている。マウス対応のメニ ュー方式で操作もカンタン。

秋の夜長にプレイするには まさにオススメの1本。

# 美麗・デカキャラ・シューティング!

# ヴェイグス PC8801SRシリーズ 5D 7800円

ゲームアーツ ☎03-984-1136

こんどのゲームアー ツの新作は、横スク

ロール型シューティングアク



ションゲームだ!

と変わったSLG。

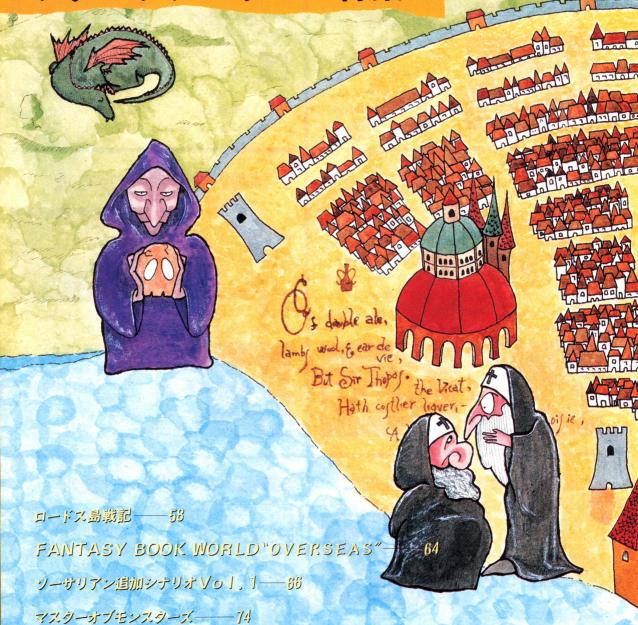
背景の美しさ、デカキャラ の大きさはピカイチ。

面クリアごとにパワーアッ プする自機ロボットを操作し、 異星人がはるか昔、地球に残 したプラントを破壊せよ! これがキミの任務だ!!



# WELGOME TO FANTISU

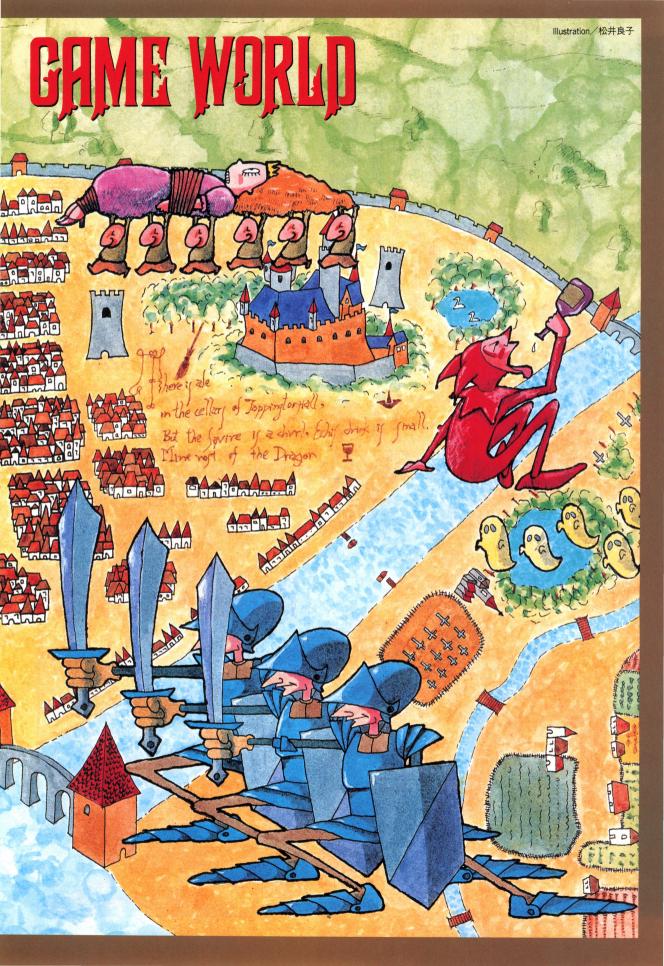




FANTASY BOOK WORLD "NIPPON" 18

ARCUS-80

カオスエンジェルス ----- 84



どこまで紹介できるのやら ecoro 発売直前最 **であーる。** よ9月22日に発売を控え、 しかし、 しかしソフトを手にするにあたって 今月はその内容を、 **松新情報** はっきりい すでに秒読みは始まっている! ם って奥が深すぎるこのゲー 予習は 今回 現時点で教えられる限り教えてし |の記事 しっかり しときまひ でもうすぐだ 読んでおいて決して ほとんどその 『ロードス島戦 たい Record of Man

8月上旬某日、ハミングバードソフト開発室でこのソフトに遭遇したとき、未完成ではあったものの、並々ならぬ威厳を感じたのだ。『ロードス島』が98でプレイできるって話だけでも十分スゴイのに、画面を見ると思わずうなってしまう、これはかなりのもんですぜ。

これはかなりのもんですぜ。 前号の情報からさらに進 んだ点としては①プレイヤーのオリジナルキャラの絵がすべて入ったこと、②街の絵やプログラム、③キャンプモードでの各メニュー、と、絵的にはこんなところ。とにかく、ポイントになるメニュー画面は今月出せるだけ出しちゃおう。

ゲームの流れには「時間」 の概念があり、そのひとつ に前号でも掲載した、島の 勢力関係の変化がある。そ のほか、フィアンナ姫を救う シーンがあって、お城へ連 れていかずに変にモタつい たりしてると、展開がヤバ くなってしまってマルチエ ンディングに響くとか、け っこう細かい点でプレイヤ 一の行動が問われる面もあ るワケ。だいたいの流れは 小説版に近いところもある から、一読しておくと有利 かもしれない。けど、実際 はプレイヤーが物語をつく っていくのがスジというも んだろう。NPCを探してパ ーティに加えていくことも 当然可能なワケだけど、『ロ ードス』の新たなストーリ -を自分でプレイしながら つくってみるのも、オツな もんかもしれない。

マウス対応の機能もついて、ゲームの進行はさらに スムーズに!

# 今月の新情報

# ■プレイヤーズキャラクター ■キャ



▲プレイヤーのオリジナルキャラ クターを、すべて紹介! キミの 好みはどのキャラか、じっくりと 見比べてほしい

## **H**T



▲とりあえず今回は2カット。こ のほかにもたくさんあるんだけど、 入力はこれからということでした ので……

# ■キャンプモード



▲町やオープンフィールドでテントを張って、いろいろなレポートを見ることができる。そのメニューをすべて紹介

# ■モンスター

▲いるわいるわのモンスター軍団、 またまたいくつか紹介だ。小さい ヤツからデカイやつまで、出るわ 出るわ……!

まあ、とりあえずご覧あれ

# これがプレイヤーズキャラだぜっ

オリジナルキャラのカット25点 を一挙初公開。姿、形がちがえ ば、装備、能力もいろいろなの だ。登録は6人までOKだヨ!

基本的に人間ならどの職業でも選べ るけど、それもボーナスのふりわけ方 しだい。能力が変に片寄ってしまうと、 なれる職業も限られてしまうゾ。

ハーフエルフはナイトかウィザード、 エルフはウォーリアーかシャーマンの どちらか。ドワーフはウォーリア・ スカウト、プリーストのいずれかから 選ぶことができる。

プリーストを選択すると、信仰する 神の選択モードに入る。マイリー・チ ャ・ザ、ファリス、マーファ、ラーダの いずれかをセレクトしよう。

それぞれのキャラの説明を読んでい ただければおわかりのとおり、種族に よって装備や武器もちがう。 まで気になる人はチェックしといてほ しい。じがし、ドワーフの女なんて くる人、いるんですかねえ・

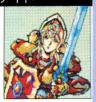




▲手には両手用のグレートソード、体には肩あて、 腹部から下は前だれ、威勢のよいいでたち!

# 人間/ナ





▲片手用のロングソードとシールドを持ち、チェ・ ンメイルの上にプレートメイルを装備。貴族風

# 人間/スカウト





▲ちょっとずるがしこそうな顔つき。ショートソード に弓矢、レザーアーマーを装備



-リーシンボルを描いた布の服の下にはチェ ンメイル、肩あて。手にはライトフレイル

# 人間/ウィザ





▲ローブを着てスタッフを持っている。男性キャラ のほほがコケているあたり、味がある





▲武器としてダガーを装備。女性キャラの、いまま さに魔法をかけようとしているポーズがいいね

# 人間/シャ





▲武器はやはりダガー。全体に華美な雰囲気だけど、 年齢設定は15歳以上だそうだ





▲人間よりはきゃしゃな体つきで、装備もやや軽装。 耳は多少とがっている





▲こちらも人間と似たいでたちだけど、髪を出して なびかせているのが特徴

ドワーフのキャラに は男女の区別がない。 というのは、この世界 のドワーフは女性にも ヒゲが生えていて、・ 見して性別が判断でき ないからだそうだ。 やっぱウケねらいで

女性キャラをつくっち やってあとで後悔しな いように。



▲小さくたくましい体 つきが特徴





▲装備は軽装。とがった耳と美しい顔だち、 体がエルフの特徴だ





▲人間に比べると装飾が少なめ。ちなみに左のキャ ラが男です (髪は長いけど)



▲ズルそうだけど、頼 もしそう



▲手に持つハンマーカ 特徴かな

# なんでも見られる キャンプ・モードだっ

まず、選んだプレイヤーの種族と性別、職業、信仰神(プリーストのみ)などが表示され、同時に名前と状態、持ち金、EXP、LP、MPがわかる。

次へ進めると、各能力値と持っているアイテム。さらに進めると、魔法を唱えるか、アイテムを見る・使う・渡す・捨てる・名前をつける、武器を装備する、の選択モードになる(「名前をつける」ってのがユニーク!)。

魔法はナイトやスカウトでも、ほかのメンバーから教えてもらう(そういう魔法がある!)ことによって、使うことができるようになるヨ。

キャンプ・モードでできるのは、①休息を取る、 ②ステータス表示、③メンバー隊列変更、④表 示速度の変更、⑤勢力範囲の表示、と以上5つ。 前回は一部紹介にとどまったけど、今回はこの 5つのメニューに関して、もう少し突っこんで 説明してみよう。けっこうユニークなモードも あったりして!



▲人間のウォーリアー(男)のス テータスレポート

*****************************	nenementherner	_memensonanementorensonanementorensona
Strength:	18	W1 Lv 1 Wor
Intelligence:	9	LP 18/18 MP 5/5正常
Agility:	13	K1 Lv 1 Knt
Endurance:	15	LP 15/ 15 MP 15/ 15 正常
Luck:	15	The second secon
Phsical Beauty:	9	PRII Lv 1 Pri
② バスタードソード	16.75	LP 10/ 10 MP 15/ 15 正常
団 チェインメイル		SCT1 Lv 1 Sct
n LS	LP 10/10 MP 8/8 EX	
PROTECTRING1		
① リーピングブーツ		SHA1 Lv 1 Sha
d グラブofクラッシュ	LP 6/6 MP 15/15 正常	
② マントofMP	SOR1 Lv 13 Ser	
② クラウンofアイアン		LP 100/120 MP 85/ 85 IF#
<b>ヨアかっ</b> ボア前へ	MARK	

▲アイテム一覧の①マークは、アイテムの属性が不明なことを示している

# 魔法を唱える



▲いま使える魔法はこれだけ。「コモンマジック」 とあるのが、最初魔法を知らないメンバーに対して 魔法を教えこませるための魔法なのだ(なんかやや こしいな……)

# アイテムを見る



▲いま持っているアイテムが具体的になんであるかをふくめて、その属性(ただのアイテムか、呪いがかかっているかなど)を確認するモード。新しいアイテムを手にしたら、必ずチェックを

# 武器を装備する



▲こちらは武器を装備するモード。選んだ系列の武器がこのあとズラリと表示され、その中から選択するワケだけど、呪いのかかった武器を持っているとその武器に関しては何も表示されていない。

# 休息をとる



▲はいっ! 回復! これだけ出 てこのモードは終了

「休息をとる」を選んで実行する と、メンバー全員のメンタルポイ ントが回復する。あくまで回復す るのはメンタルポイントだけで、 ライフポイントは回復せんのだな、 これが。

ライフポイントの回復は、ヒール系の魔法を使うか、街の宿屋で休まないとダメ。

# メンバー隊列変更



▲上から順に決定。5番目にはだれを持ってくれば いいか?(ほとんど適当だけど)

# プレイの状況に応

じて、メンバーの隊 列を変更することが できる。

前衛から順番にキャラクターを選んで ハメていこう。まあ 戦士系が前で魔術師 系が後ろというのが 一般的ですな。

# 表示速度の変更



P 100/10 中 8/8 13 ▲こんな感じで表示スピードが選べる。慣れている 人なら○でも十分でしょう

通常モードと戦闘 モードのメッセージ 表示速度を〇(速い) から9(遅い)まで の10段階で調整する ことができる。

手っとり早く先へ 進めたいという人は 全開の〇でいいんで ないかい?

# 勢力範囲



▲ヴァリスとマーモが参戦中。フレイムはすでに、 廃墟と化してしまった。ああカシュー王はいずこ

どことどこの国が 戦争をしているとか、 すでに滅亡してしま っているとかがひと 目でわかる。

対立国に入ったと たんに捕まってしま うこともあって、ま あそこらへんはシナ リオまかせ。

# オープンフィールドは 刻々と変化する

写真を見ておわかりのとおり、オー プンフィールドではひとり(パーティ の先頭) しか表示がされない。6人も 画面に出てきてゾロゾロやっていたん じゃ、見た目もよろしくないというこ とだろう。

ちなみにパーティの先頭キャラが死 亡すると、表示はその後ろのキャラに 変わる。このキャラもやられると…… ま、以下同様に。

ところで、キャラの動きは1キャラ 動くごとに止まるシステムで、いちい ち足元を調べやすいようになっている (元来パソコン RPG ではこれがふつう なのだ。無知な筆者は知らなかった)。 そうして歩いているうちにアイテムを 見つけたり、モンスターと出くわした

島をまんべんなく回る必要性はない らしいけど、「隠された謎を解き明か してください」と、ハミングバードの 開発陣は語っていたゾ。

広大なロードス島のオープンフィールドは、国 ごとにキチンと国境分けがなされており、国境 をまたぐと「××の国に入りました」との表示 まで出る――これは前号の復習。

参戦国に入った場合、捕まってしまうこともあ るのだ――しかし「虎穴に入らずんば……」と いいますし!?



18/ 18 MP 5/ 5 IE

▲ここがスタート。これから向かうのは、まずは南 の方角だ



▲ずうっと下がったところにある、最初の町。とり あえず入ってみよう



W1 Lv 1 W LP 18/ 18 MP 5/ 5 IF: l Lv 1 K 15/15 MP 15/15 IP

▲ピラミッドのような建造物。おそらくダンジョ への入口だろう



山の方へと足を踏み入れていったが、むむむ…… なんだここは!?

# これがノービスの 光景の一部であります

# 酒場

酒場での主なメニューは、①酒を飲む、②客に話しかける、 ③メンバーをパーティからはずす、④2階へ上がる、⑤パー ティを見る、の5つ。あとは⑥広場へ戻る。

酒場の2階は宿屋になっていて、宿泊料を出して休むこと ができる。

パーティからはずされたメンバーは飲んだくれており、「話 しかける」のコマンドを使うと、客に混ざっている。ここで 声をかけて、パーティに再び参加させることもOKだ。

客に話しかけて情報をもらうのは、当然常識だよね。

INTGAL Ly 2 Mm LP 22/22 MP 35/35 ER HGAL LV 3 Pri

▲酒場とはいえ、宿も兼ねている。総木造りの中世 虱のイメージのシーン



▲別れることはつらいけどお~、またそのうちお会 いしましょ、ってことで。キャラのカットも出るよ

まずはとりあえずということで、ノービスの酒 場と寺院の2カットを紹介しよう。このカット の前に広場のシーンがあり、どこへ行くかの選 択モードが出る。

エルフGAL Lv 3 Wor LP 22/22 NP 35/35 正常 スカウトGAL Lv 3 Set LP 19/19 MP 21/21 正常

ノービスの寺院では、まず治療が第一。毒におかされたメ ンバーの解毒も、ここでしてくれる(ハズである)。

治療には優先順位があり、まず第一に死亡者の蘇生、第二 に解毒、そして第三に傷の治療といった感じで、複数のメン バーがダメージを被っている場合、痛手のひどい順番で治療 してくれるというワケだ。もち、ホトケ様をおかかえの場合、 その人が最優先。

「チャ・ザの神を信仰すれば~」とは、ここの司祭の話。さて、 この先のセリフは……、ゲーム買ってください、はい。



▲芝生が広がる寺院の庭の風景。2 Fのバルコニー もかすかに見える。手前には泉がある

# 戦闘モードの 実況中継だよん

戦いでメインになるのは、やっぱり タクティカルコンバットのほう。もっ とも弱い敵のうちなら省略型でもいい んだけど、レベルが上がって強い敵と ブチ当たるようになってくると、そん な横着も許されなくなってしまう。

まず、6人のメンバーそれぞれに関し、どういう行動をとるか聞いてくる。 コマンドは攻撃・移動・魔法・アイテム・防御姿勢などから選択(キャラにより出ないものもある)。

移動の場合、どこへ移動するかをカーソルで指定。攻撃の場合は、どれを 攻撃するかを指定するんだ。

また、魔法は回復系・攻撃系・防御

あらためて紹介してみよう。シミュレーションゲームをホーフツとさせる「タクティカルコンバット」は、無造作にガチガチやり合う従来の戦闘とはちがい、戦略的要素が多分に必要にな系・召喚系の4系統、ってくる。「ロードス島」のおもしろさを盛りあ70種類。前号にも載 げてくれるイベントのひとつだろう。

なかなか凝りまくった仕立ての戦闘モードを、

っていたけど、指定された箇所を中心に、そのまわりの一定範囲にも効果があるんだ。味方を巻きぞえにしないよう、くれぐれも注意ね。

さて、ひととおりキャラの行動を決 定したら、実行へと移ろう。

プレイヤー側が移動・攻撃・防御などのアクションを終了したのち、次にモンスター側の移動・攻撃に移る。

これで1ラウンド終了で、以後どちらかが勝つまで「戦いを続けますか?」と問いかけてくる。途中で逃げたい場合、モンスターの追跡をかわしたかど

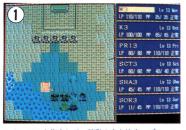
うかのチェックが行われ、成功すると どうにか逃げのびることができる。

省略型は文章だけのテキスト形式だ。 弱い敵ならこれでたくさん。



▲登場した敵の種類と数が表示され、タクティカル コンバットを行うかどうかを問いかけてくる

# SLG感覚のタクティカルコンバット



▲カーソルを指定して、移動方向を決定。ブルーの エリア内でしか動けないヨ



▲PRI3は魔法を使う。さて、どれを使えばいいであろうか……?



▲攻撃系の呪文がズラッと並ぶ。ファイアボルトで も使ってみましょーか



▲実戦開始! まずは先制攻撃。SHA3は呪文で攻撃したぞっ!!



▲効果てきめん! しょせんはスケルトン、まあ、 こんなもんでしょう



▲1ラウンド終了。続けるかどうかは、パーティの ステータスを見て判断しよう



# ダンジョンは広く、 かつまた奥深い……

ダンジョンの種類は大別すると、街・城・洞窟の3つ。どれもこれもジーッと見てるだけで、何者かがそこから出てきそうな、超不気味な画面だ。

この数あるダンジョンをすべて踏破する義務は別にないんだけども、やっぱり隅々までやりこむのが真のゲーマーの姿だろう。じっくり謎解きに挑戦してもらいたいね。

さて、当たりさわりのない程度に、 ちょろっと中身を紹介してみよう。

ダンジョンの中には、ここを突破しなければ先へ進むことができないという場所が、当然のことく何カ所かある。そこには重要なアイテムが隠されていたり、デカキャラがのさばっていたりするわけで、「あの」ミノタウロスなんかも出てくる可能性は大きい。また、アイテムの中にはかなりエグい隠し方をしているものもあるそうだから、ひとつ根性で探してみてくれ!

「これがなければRPGじゃない!」というワケで、ラストはダンジョンの話だ。あのメチャ明るい開発室から、こーんな暗一いダンジョンが産みだされているんですよおー (スレイン風にお読みください)。さすが過去のソフトで実績があるだけあって、このあたりのグラフィックの見せ方はさすがですねえ。



ナイトGAL. Us 3 fmt. Ur 28/28 Pt 28/20 元素
エルフGAL. Us 3 fmt. Ur 28/22 Pt 8/3 元素
スカウトGAL. Us 3 Smt. Ur 19/18 Pt 21/21 元素
ラナーマンGAL. Us 3 Smt. Ur 22/22 Pt 28/23 元素
プリーストGAL Us 3 fmt. Ur 28/23 Pt 38/23 元素
フリーストGAL Us 3 fmt. Ur 28/27 Pt 58/36 GAL. Ur 3 fmt. Ur 3

▲ドアから「わっ!」とかいって何か出てきやしないだろーな…… と思いつつも、謎を前に心は躍る



ナイドGAL しょ3 ton け 28/28 中 28/20 連載 ユルフGAL しょ3 ton け 22/27 中 38/30 連載 スカウトGAL しょ3 ton ジャーマンGAL しょ3 ton ジャーマンGAL しょ3 ton け 22/27 中 38/30 連載 フリーストGAL しょ3 ton ロー20/28 中 38/30 連載 ウイズGAL しょ3 ton レ 27/27 中 58/5 連載 ウイズGAL じょ3 ton レ 27/27 中 58/5 連載 ウイズGAL じょ3 ton レ 27/27 中 58/5 連載 フィズGAL じょ3 ton フィズGAL じょ3 ton レ 27/27 中 58/5 連載 フィズGAL じょ3 ton フィズGAL じゃ3 ton フィズ

▲突きあたりに階段を見つけた。このダンジョンは何層まであるんだろう?



P 50/72 PP 22/東京 ANNKUN P 50 fct P 60/68 PP 50/23 元章 比にわ V 5 Pri 中 50/43 PP 60/87 元章 セラルス V 5 Ct ロ 63/43 PP 60/87 元章 セラル V 5 PRI セラル V 5 PRI セラル V 5 PRI レ 7 PRI レ 7 PRI レ 7 PRI レ 5 PRI レ 7 PRI レ 5 PRI レ 5 PRI セラル V 5 PRI レ 7 PRI

▲おっ、この扉、いかにも向こうに何かいそうって 感じ! やっぱカギがないと開かないのかな……



▲曲がりくねった洞窟は、いっそうの不気味さを演 出しているんですな



誰でもそうだけれど、ファンタジーのRPGを初めて遊んだときには、少しばかりとまどう。ゲームのルール・戦略なんかは、そのうちにわかってくるが、プレイヤーとして自分がなぜそんなことをしているのか、いや、そもそも自分がどんな環境にいるのか、もうひとつのみこめないような気になるのだ。

これはまあ仕方のないことで、こうしたゲームの基本になっているのは、ファンタジーといっても、西洋の神話や中世の英雄物語を現代風に作り直したヒロイック・ファンタジーというジャンルだからだ。

逆にいうと、このジャンルが好きな人は、ほとんど抵抗な しにゲーム世界に入っていけるはず。

だから、ここではファンタジー・ゲームと密接に関わって いる、その手の小説や映画を簡単に紹介してみよう。

# ファンタジーの世界がすべて詰まっている

『ホビットの冒険』『指輪物語』

まず J・R・R・トールキンの『ホビットの冒険』と『指輪物語』。これは知ってる人も多いと思う。 中つ国という壮大な架空世界で悪の勢力が伸びるのを防ぐため、ホビットの主人公がガンダルフという魔法使いの助けを借りて、強大な力をもつ指輪を封じに行く旅の姿を描いたものだ。

ここには世界やキャラクター、魔法、冒険など後のファンタジー・ゲームに現われる要素がすべて詰まっていて、必読書なんだけれども、あまり語られない大事なポイントを一つ挙げておこう。それは、ファンタジー・ゲームの"種族"という考え方が、ほとんどこの本から取ってきてあることだ。

人間、エルフ、ドワーフ、ハーフリング (ホビット) っていうのは、ファンタジー・ゲームの基本といっていい



訳/3部作、全G巻/評論社文庫指輪物語』/J・R・R・トールキン著/瀬

種族だけれど、それはすべてこの『ホビットの冒険』『指輪物語』がベースになっている。だから、たとえばホビットってどんな行動をするんだろうと思う人は、まずこれらを読むこと。そうすれば、ああなるほどって自信がつくはずだ(足の裏にまで毛が生えているのは、嫌だって思うかも知れないけど)。

# 戦士の頭がからっぽなんてナンセン スだぞ!

"種族"のもとがわかったなら、今度はキャラクターの"職業(役割)"のもととなる小説を挙げてみよう。戦士は、なんといってもロバート・E・ハワードの"コナン"シリーズだ。

キンメリアの蛮賊、筋骨たくましく、 巨大な剣をふりまわして敵をバッタバ ッタとなぎたおしていくというコナン のイメージは、アーノルド・シュワル ツェネッガー主演の映画『コナン・ザ・ グレート』『キング・オブ・デストロ

> ※雌コノン・シリース 征服王コナン



・ハワード著/団精二訳/ハヤカワSF文庫コナン〟シリーズ・『征服王コナン』/ロバー

イヤー』で決定的になったといってもいい(特に後者はゲーム映画としてもすぐれている。ゲームファンは必見!)。

まあ、戦士になりたいという人はこれを参考にしてもらうとまちがいないが、小説版のほうは魔法をはじめとして、もうちょっと暗いイメージがある。こちらを読むと、戦士にとっては、いかに魔法使いがやっかいな敵かわかるけれども、コナンは持って生まれた強靱な意志力と機転でつねに危機をしのいでいく。戦士は脳ミソがからっぽなどというのは、実はとんでもないいいがかりなのだ(と、パーンも言ってました)。

# 魔法使いなら『ゲド戦記』

一方、魔法使いというのは、もとになる小説がいろいろあって、簡単にはこれと決めつけられない。『指輪物語』のガンダルフだと言う人もいれば、アーサー王伝説のマーリンだという人もいる。



だけど、ぼくは魔法使いを目指そうという人には、あえてこれ、アーシュラ・K・ル・グインの『ゲド戦記』(岩波書店) 三部作をぜひ読んでもらいたいと思っている。主人公のハイタカは魔法使い志望の少年で、現に強力な魔法使いとなっていくのだけれど、この本では、単に魔法の表面的な描写があるだけではない。"真の名前"とか、主人公の成長を描くことで、魔法をとりまく環境までを描いてあるのだ。魔法使いはやはり一節縄ではいかないというのがよくわかる本。

# 盗賊を忘れちゃいけないよ!

さて、職業は戦士と魔法使いがわかればもういいやと思ってるRPGファンの人もいるんじゃないかな。どうしてどうして、盗賊という大事なのが残ってる。日本じゃ、なぜか盗賊は悪党扱いされていて(当たり前か)、ゲームではもう一つ人気のない職業になっているけれども、RPGではむしろトレジャー・ハンターに近くて、とってもおもしろい。

これがよくわかる小説といったら、 なんといってもフリッツ・ライバーの 『"ファファード&グレイマウザー"』 だ

イクル・ムアコック 要田均訳 /ハヤカワ文庫
マイクル・ボネの皇子
マイクル・スアコック 要田均訳 /ハヤカワ文庫



×ン著/安田均☆鷹井澄子訳/富士見文庫『ドラゴンランス戦記』/M・ワイス☆T・ヒッ

ろう。ファファードはごく普通の戦士だけれど、グレイマウザーがなかなかはしっこい盗賊として描かれていて楽しめる。おまけに、この二人に対立する盗賊ギルドというのがあって、こちらは悪の盗賊の代表のようないやらしさ。このシリーズ、こうしてRPGの盗賊の二つの面を教えてくれるとっても貴重な本なのだ。

# 新しい観念をファンタジーに持ちこんだマイクル・ムアコック

ところで、ファンタジー・ゲームというのは、こうした種族や職業のようなキャラクター面だけに特徴があるんじゃない。ファンタジーというくらいだから、架空の世界そのものにも魅力が必要だ。その点で、ファンタジー・ゲームに大きな影響を与えている作品には、もちろん『指輪物語』もそうなんだけれど、あと一つ、マイクル・ムアコックの『"エルリック"サーガ』がある。

これはただなんとなく作者が空想して作った架空世界、あるいは、誰でも思いつく善と悪の闘う世界などではない。"法(秩序)"と"混沌(無秩序)"が果てしない闘争を続ける世界なのだ。ムアコックはこうしたまったく新しい観念をファンタジー・ゲームに持ち込み、大きな衝撃を与えた。D&D®なんかも、善と悪の図式に、このまったく異なる法と秩序の図式を加えることで、9種類に分れる世界観を持ち、それが魅力の一つとなっている。

# これまでになかったファンタジー小 説 『ドラゴンランス戦記』

ところで、書き忘れたけれど、もち ろんこれらはすべて小説としても一級



ズ・アンソニイ著/山田順子訳/ハヤカワ文実。ザンス』シリーズ・『カメレオンの呪文』/

品。つまり、ファンタジーらしい背景 世界や息もつかせぬストーリー、プロットも持っているから、これらを読めば、ゲームをするときだけではなく、たとえばテーブルトークRPGのゲームマスターとしてシナリオを作ったり、コンピュータ・ゲームのデザインを考えたりするのにも役に立つ。

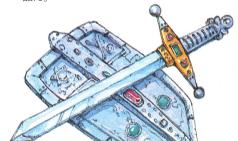
だけど最近では、さらに進んで、実際のRPGをもとに組み立てられた小説まで出てきているから、まとめとしてこれを読めば完璧だろう。

そう、いわずとしれた『ドラゴンランス戦記』だ。これは作者たちがアドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズを考えていったという、これまでにないファンタジー小説だ。だけど、これがすごいのは、そうして書かれた小説が、どこからみてもすばらしく出来がよファンではない層にまで強烈にアッピールする質を備えていたこと――だろう。だから、ゲームの知識のために読まなくても、引き込まれて読んでいるうちに、しらずしらずファンタジー・ゲームのかんどころをつかめるのだ。

## ファンタジー肩こり症の人には

あと、個人的におすすめなのが、ユーモア・タッチのファンタジー。いつもいつもまじめなファンタジーばかり読んでいると肩がこるし、ゲームにだって息抜きは必要だから、この手の小説も読んでほしい。代表はピアズ・アンソニイの"ザンス"シリーズとプラット&ディ・キャンプの"ハロルド・シェイ"シリーズだ。

最後に、ファンタジー・ゲームはもちろんこうした小説だけではなくて、ギリシャ神話や北欧神話、アーサー王伝説、アラビアンナイトなどにも大いに関係している。また、映画『エクスカリバー』『レディホーク』『ウィロー』なんかもぜひ見ておいてほしい作品だ。





# 『ソーサリアン』連載1周年記念

コンプに初めて、ソーサリアン』の 記事が載ったのは、去年の8月号。そ の後10月号に「再会! KEIKO 組」と



して開発中のレポートが載り、ここから栄光の(?)連載がスタートした。 「How To Win」、「特集」と掲載場 所に変化はあった



ものの、裏マニュアルを2冊も出し、さらには KEIKO 組ソーサリアン班には連日たくさんのお便りが送られてくる人気ぶり。

マップに魔法に隠れアイテム、隠れセリフに職業情報、ドラゴンモードにエリートキャラと『ソーサリアン』の魅

力を追究してやまないコンプのソーサ リアンチームを KEIKO 組ともどもよ ろしくお願いしま

さて今月は『追加シナリオVol.1』 から3本、レベル 1~3までを簡単マップつきで紹介

します。マップ内の⑥~Dはそれぞれ 写真の⑥~Dに対応していますので、 これを目印にしてもらえば簡単マップ



といえども十分役に立つと思うゾ。 なお扉、ワープ、 洞窟の入口など他のシーンへ行ける 場所は全部同じように書いてあるか

ら、まごつかない ようにね。 来月号では残り

のシナリオ、レベ ル4と5のマップ を掲載しますので お楽しみに!







# 魔性の島

このシナリオは、機種によって微妙に違う部分がある。ここでは98版をもとに構成したが、X1版ではマップも大きく異なるので注意が必要だ。

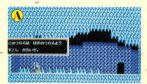


巨大な石灰岩が行く手をさえぎっている。この先に何かありそうなんだけど……。でも心配は無用。こんなこともあろうかと思って、「酸の水」を手に入れておいたのさ(ホントは何に使うのかわからなかったけど)。

ほらごらん、 石灰岩がみる。 みる溶けてい くぞ!



# 逆さツララの部屋に隠されている秘密とは何?

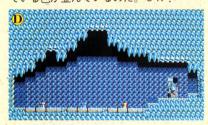


一見、何のヘンテツもない逆さツララ。でも、よく見ると1本だけ色の違うのがあって、調べてみたら左のとおり。押したり引いたりしてみようと思ったんだけど、ぜんぜん反応ナシ。う一ん、どうしよう?

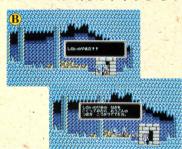
# どのクイから押し込もう?

ん、3本のクイがあったぞ。古文書に書かれていた順番で押し込もう!

ちなみにこれは98版でのお話。88版や X 1版では7本もクイがあるから大変! そこでちょっぴりヒントを出そう。虹の色の順番は赤、オレンジ、黄……ってふうに似ている色が並んでいるのだ。0 K?

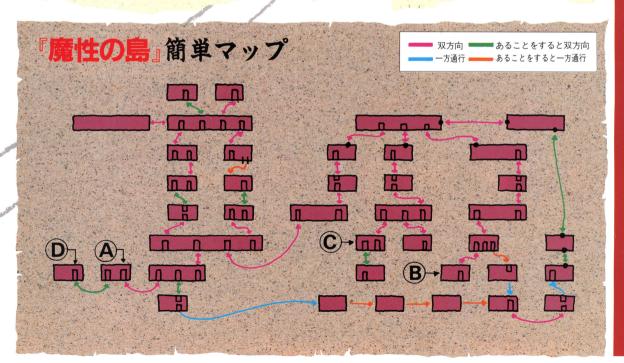


# なんと、人骨が山のようにある部屋を発見し



ダンジョンの奥で死体の山を見つけた。どうやら行方不明になっていた船の乗組員のなれの果てらしい。彼らにいったい何が起こったのだろう?

おっ「黄金のつぼ」を見つけた ぞ。でも何に使えばいいのか分か んないや。





# いけにえの神殿

床が抜け落ちるトラップがあったり 秘密の通路(ワープ)があったりと、 なかなかにぎやかな神殿。気分はもう インディ・ジョーンズ!?

# 巨人像に隠された秘密は?

神殿の入口(?)にあった像と同じ物を発見した。もしや、と身構えたボクたちだけど、こちらの像は動き出さなかったのでホッとひと安心。襲われないとわかると急に大胆になっちゃうのが人の常。「くやしかっ



たら動いてみ ろ」とかいい ながら像を調 べはじめた。 すると……。

# トラップに引っかかった!

神殿の中をテクテク歩いていると、いきなり床が……なくなっちゃったよぉ! あわれパーティは奈落の底へまっさかさま。こんなトラップがあるなんて、本当に神殿なんだろうか? こんなところに祭られた神様も大変だよなぁ。

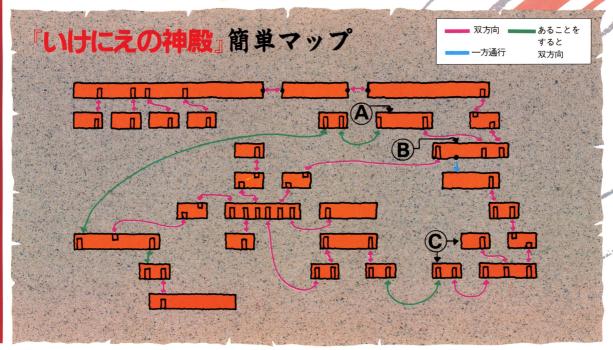


# 古代のカラクリは、いまも生き続けていた

ローラの恋人からもらった「青い石板」に書かれていた情報により「青いバルブ」を手に入れた。このバルブ、実は神殿内にいくつ

かある秘密の通路を開くカギだったのだ。彫像のある部屋でバルブを使うと、他の部屋にあった水晶玉からワープできるぞ!







# 悪魔に魅入られた花

マップ構成が素直なだけに、謎ときに集中できるシナリオ。「悪代官VS水戸黄門」風のストーリーを楽しもう。難易度もそれほど高くない。

# 泥棒みたいなマネもしちゃうのだ

坑道内で手に入れた「ダイヤの原石」には、こんな使い



みちもあるのだ。ダイヤモンドは硬度がもっとも高い (とても硬い)鉱物だから、 ガラス切りにも埋め込まれ ているんだよ。知ってた?

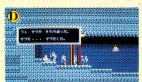
# 情報収集も大切なお仕事

ここは東の村。扉の前から聞き耳をたてると会話が聞こ えてきた。え? 盗み聞きするなんて、ソーサリアンにあ



るまじき行為だって? そんなカタイこといわないでよ、とっても重要な情報が手に入るんだからさ。人命には替えられないでしょ?

# 麻薬中毒の男を発見し



東の村から近い抗道内で 麻薬中毒の男を見つけた。 やはり東の村には麻薬にお かされている人が数多くい るらしい。

苦しんでいるから助けるべきだろうけど、麻薬をあげちゃってもいいのかなぁ。見捨てるわけにもいかないし…。

# まさかあのじーさんが売人だったとは

入手した情報をもとに、麻薬の売人との接触に成功した。 ただのヘンテコなじーさんだと思っていたら、実はこんな

裏の職業を持っていたとは ねぇ。ダイヤとしか取引し ないっていうことだけど、 ボクはちゃんと持っていた から商談は無事成立したよ。



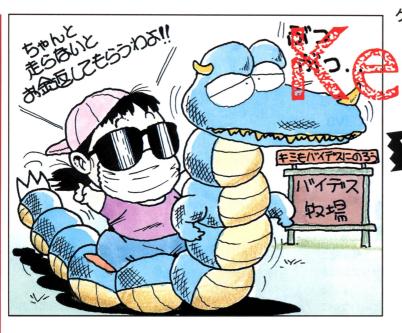
# 村長はやっぱりケシを栽培していた!

村長の家に忍びこむことに成功した。本棚を調べてみると、ケシの栽培法が書かれている本があった。ケシといえ

ば麻薬の材料。やはり村長が諸悪の根源だったのだ! 西の村の人びとに疫病をはやらせ、洞窟を閉ざし、麻薬にまで、なんて野郎だ!



# 



ケーコ組のソーサリアン班では、投稿してくれるみなさんへの感謝の気持ちを、こんどプレゼントの形で表わすことにしました。いままでの投稿すべての中から抽選で決めます(そのほかに優秀な投稿に対する賞も考慮中です)。

# 便利アイテムだよ

この「青い玉」は、正確には隠れアイテムじゃありません。だってシナリオクリアに必要なものでしょ? でも便利アイテムだから紹介します。どう便利かは写真を見ればわかるよね?



▲「消えた王様の杖」スタート直後に手に入る「青い石」です。98・×I・VA版でね

# レベル99キャラ、98版!

前に88版のMAXレベルキャラを紹介したけど、今度は98版のMAX キャラです。森谷くんはユーザーディスクを送ってきてくれたので、写真で紹介しちゃいます。



▲ご覧のとおり、MAXレベルだと王様のセリフが変わっちゃうのだ

# ▶滋賀県・ 森谷浩太郎

ちなみにエルフをレベル98からレベル99にするのに必要な経験値は、なんと30000ポイントなんだって!レベル 0 から合計すると、いったいどのくらいになっちゃうのかなぁ?



▲I6歳でレベル99という「KEIKO-SAN!」。 うら若きエルフってのが♡

# ミニミニソーサリアン必勝法

『ユーティリティー・ディスク』に 入っている「ミニミニソーサリアン」 での必殺ワザが報告されました。な んとルーレットで思いどおりの数が 出せちゃうっていうイカサマ(?)ワ



▲出た目の10倍ダメージだって!? でもここで[[]キーを押すと……

ザです。やり方は簡単、出したい数 のキーを押すだけ (リターンキーは 押す必要がありません)。でもルーレ ットは回らないので、友だちの前で やるとバレちゃうゾ!!



▲ほらIOH Pだけですんだ♡ 右上のルーレットにも注目ね

# ►和歌山県・ 藤田欣弥 アイテム増殖法

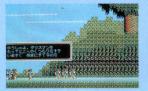
▶兵庫県・清水英夫

①増やしたいアイテムを持った状態でセーブ。②「道具を買いたい」でそのアイテムを売る。③城に帰ってロード。④もう1度お店に入ると、さっきのアイテムを売ってるよ♡



▲「KEIKO 組の剣」が3本も! アイテム 名は「名前をかえたい」で変えたのさ

# 隠れセリフがとってもいっぱいあるぞぉ



▲タリスマン:タリスマンを持ち 帰ろうとすると……

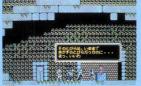
けると→しつこいやつはきらいじゃ、帰れ! 呪われたオアシス:聖水(にせものでもよ

い)を持ったままキアラちゃんを飛び越し、

帰ろうとすると→ちょっと待ちなさいよ、

悪魔に魅入られた花:職業を医者か看護婦

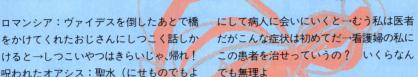
聖水は、見つからなかったの?



▲タリスマン:つり天井ではなく 開かずの扉から出てくると……



アのおじに見せると…



情報を送ってくれたのは石川県江沼郡の 小野田武のすずめ友達だよ~ん!?くん、東 京都葛飾区の山下重明くん、静岡県浜松市 の金子光雄くんでした。ありがと♡







▲ロマンシア:セリナ姫を王様の ところへ連れていったあと「度外 へ出て、もう | 度会いにいくと…

いきなりザンゲからいきます。前号 63ページ左下の写真、上と真ん中が入 れ替わっています。しかも、ペリュト ンの写真がまちがっていたという…… うーん、ゴメンナサイっ!

ではオモシロ情報、いきます。YOU NG のキャラを20~29年寝かせ、生き 返らせては殺す、を繰り返すとH.P.O なのに町で生きて暮らしているアンデ



ヘリュト

ッドキャラができるそうな(でも冒険 に出たとたん死んじゃうって)。おも しろいね♡ 千葉県の ALICE くんか らの情報でした。あと、セリナ姫を助 け、CHANGE-AIR をかけたまま王様 に会うとセリナは里いまま(もとにも どらないの)歩いていくよ。こちらは 愛知県のスライムAくんからのオモシ 口情報でした。それじゃまた来月!



東京都のSHIOZOさ



▲兵庫県の沙羅羅尉く ん。今回女性ファイタ 一の人気、けっこうあ ったんだよ



# 情報募集中!

あて先:〒102 東京都千代田区九段 南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部「ケーコ組・ ソーサリアン班」係

# ファルコムフェア・レポート

7月16日(土)、17日(日)の2日間、 都内の LAOX 新宿店にてファルコム フェアが開催されました。協替はコン



▲コンピュータゲームについて対談中のクロ ちゃん(左)といがちゃん(右)

プティーク編集部ということで、私ウ ォルフも「シナリオ長者」の説明をし に参加してきたのです。

フェアの内容は、新作ソフト(『追加 シナリオ Vol.1』、『ユーティリティー ディスク』) の紹介、Q&A、クロち ゃんといがちゃんの対談、『イースⅡ』 紹介、そして「シナリオ長者」コーナ ーなどなど。すてきなプレゼントが当 たる抽選コーナーでは、満員の参加者 が当選番号の発表に一喜一憂。楽しい 2日間でした。 (ウォルフ中村)





ついに待望の「ソーサリアンシナリオコンテスト」募集開始だ! どうだ、いいシナリオは浮かんだかな? なんといっても賞金がでかいし、入賞すればゲームとして発売されてしまうという超ビッグな企画がコレだ。参加しないテはないぞっ!

応募の方法はもうみんなわかっていると思うけど、最後にもう1回だけ確認しようか。せっかくのいいアイデアが、応募方法の間違いでボツなんて悲しいもんね。念には念をいれて……っというワケ。

順を追って説明しよう。

①まず、コンプティーク『シナリオ長者』の連載1(7月号)から4(今月号)までをじ~っくりと読んで、どんなシナリオにするか案をまとめてほしい。その際、ゲームのシステムとシナリオメイキングの機微を学ぶため、『ソーサリアン』15本のシナリオはもちろん、追加シナリオ5本もプレイしい努力を惜しんじゃだめだよ。事情によっさいたほうがいいだろう。こういうカを惜しんじゃだめだよ。事情によってプレイできない人も当然いると思うのハードの問題で(FM77ユーザーのMSX2ユーザー)、またはソフトの問題で(『ソーサリアン』を持ってない

人ね)。そんな人には今までの 『ソーサリアン』に関する記事をかたっぱしから読むことをおススメする。おぼろげながら 『ソーサリアン』の世界がつかめたらしめたもの。あとはそこからアイデアをふくらまし、個性的なシナリオを創り出そう。

②アイデアがまとまったら、応募用紙を必要な枚数だけコピーする。書き込み用紙全8種類が手元に揃っているかどうかも確認しよう。そうそう、「昔のコンブ買いそびれちゃったよ〜」とか「コンプの読者じゃないんだけど、応募してみたいな……」っていう人で



#### ソーサリアンシナリオコンテスト募集要項

- ●賞金:大賞(1名)50万円、審查委員賞(20万円)。
- ●応募:制限は一切ありません。『ソーサリアン』をプレイしたことがない方、コンプティークを買ったことのない方でも応募できます。
- ●作品内容:未発表(小説、マンガ、ゲーム等として発売されていないもの。同人誌、同人ソフトは可)のオリジナル作品に限ります。
- ●しめきり:昭和63年10月31日 (当日の消印があれば有効です)
- ●結果発表:昭和64年1月7日発売のコンプティーク誌上で発表の予定。
- ●応募先:〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市 ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部「ソーサリア ンシナリオコンテスト応募」係
- ●応募上の注意: ①1人で何本応募しても構いません。 ②応募用紙は本誌'88年7月号~10月号に、4回に分け

て掲載してあります。③オリジナルの応募用紙以外(コピーしたもの)での応募も可です。④応募用紙は全部で8種類です。1種類でも欠けていると無効となりますのでご注意ください。

- ※応募用紙が全種類そろっていない方には実費でお分けします。住所・氏名を記入し、70円切手を貼った返信用の封筒(定形)を入れて、コンプティーク編集部「ソーサリアンシナリオコンテスト」係まで送ってください。
- ●その他: ①応募原稿はお返ししませんので必要な方は あらかじめコピーを取っておいてください。②入賞した 作品の著作権、その他一切の権利は角川書店に帰属しま す。③審査経過についての問い合わせには、応じられま せん。
- ●審査委員:加藤正幸(日本ファルコム株式会社社長)/ 黒田幸弘 (ゲームデザイナー) / 矢野徹 (作家・翻訳家) / 荒俣宏 (作家) / 佐藤辰男 (本誌編集長) 〈敬称略〉

も心配は無用だ。編集部「シナリオコンテスト・応募用紙係」まで住所・氏名を明記し70円切手を張りつけた返信用封筒を送ってくれれば、応募用紙と書き込み方の説明をセットで送っちゃうからね。遠慮なくどんどん請求してくれし

③そして、必要事項をもれなく記入。 応募用紙の記入は直接審査の対象となるから、できるだけ分かりやすく書くようにしてほしい。たとえば、きれいな字で書くように心がけるってのも、いいかもしれないね。審査委員の先生方だって、そりゃあ読みにくい字より も読みやすい字のほうが好きに決まっている(?)。どうすれば読み手が気持ちよく読めるかっていう気配りを忘れないことだね。「字が汚い」と思っている人にだって「ていねいに書く」ことはできるんだから! ていねいに、落ち着いて書こう。漢字を間違えるなよ!

④記入が終わったら、書き込みミスや記入もれがないかどうか、調べてね。自分の住所・氏名・電話番号を書いた紙を表紙がわりに添えつけて完成だ。これがないと誰の作品か分からなくなっちゃうから「ライターのデータ」は

#### 絶対に忘れずに!

⑤ここまできたら、ごくろうさま! あとはもう宛名を書いてポストに入れるだけだ。書き込み用紙はB5サイズだし、たぶんかなりの枚数になっているだろうから、ムリして折り込まないでちょっと大きめの袋を使うようにしよう。シワシワになっちゃあ、せっかくの作品がだいなしだからね。そうそう、しめきりは10月31日の消印有効です。遅れないように。

下に5コママンガでも紹介したから、 参考にしてほしい。

それでは諸君の健闘を祈る!!





#### オリジナルゲームた 移植じゃない!

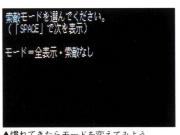
#### 魔法使いを選んでください。 (「SPACE」で次を表示)

ウォーロック ネクロマンサー Green ウィザード Yellow

▲どの魔法使いをやるか選択しよう

### 終了ターン数を選んでください。 200 ターン (10~255の範囲で設定可能)

▲終了ターンを決めてやるのもスリリング



▲慣れてきたらモードを変えてみよう

ついにというか、やっぱりというか 「大戦略ファミリー」に88ユーザー向 けファンタジーウォーゲームが生まれ た。それがこの『マスターオブモンス ターズ』だ。

この家にはすでに『ファンタジーナ イト』という兄貴がいる。だからポジ ションとしては、その次ということに なるんだろう。でも、だからといって な~んだ移植版なのか」と勘ちがいさ れちゃ困るな。これは新しくデザイン された、オリジナルゲームなんだ。

もろちんこのゲームも、『大戦略』 (それもスーパーのほう)をベースにし ていることにちがいはない。だけど、 ただ現代兵器をモンスターに置き替え ただけですましているわけじゃないぞ。 魔法を大幅にとりいれたり、何種類も のモンスターユニットが成長してちが った能力を身につけたりと、内容はま ったく変わっている。

そしてマップはなんと20枚。さらに 新しい試みとしてキャンペーンゲーム があったりと、ボリューム満点だ。

よ~し、まずは魔法使いの説明だ。

#### ユニットは軍隊じゃない 1匹のモンスターだ!!

▼空を飛んで移動する イナズマで敵を攻撃で ることができる

▲ | 回の戦闘で、8回 敵を攻撃できるのが心 強いタコくん

> ◀戦士は成長すると騎 土になるが、弱いから 育てるのがたいへんだ



▲モンスターの召喚は、本城の近くでする

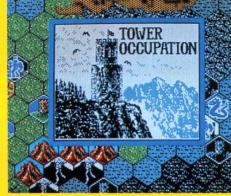
#### 覇権を競う

▼ CHAOS 系の魔法 使い。ウォーエレメン タルを操る暗黒帝王と



#### ウィザード

▶ CHAOS 系。この魔法使いの下でドラゴンを成長させると 最終的にはデスドラゴンになる



▲塔を占領するのはカンタンだけど、守るのはむずかしい



ウォーロック

魔術師たち

▲ LAW 系の魔法使い。CHAOS 系との 戦いに火花を散らす38歳の夏だった

サモナ トただひとりのNEUTRA L 系魔

この世界は、マスターと呼ばれる魔法使いに始まり、そして終わる。そうプレイヤーはこのマスターを使ってモンスターを召喚(生産)したり、敵へ魔法をかけたりできるんだ。

マスターは5人いて、特性別に分けられている。特性とは、法と秩序を象徴するLAW、混沌と無秩序のCHAOS、両方に中立な NEUTRAL 。これはあとで説明する精霊(エレメンタル)やモンスターの成長に影響してくる。それ以外にも、マスターによって呼び出せるモンスターの種類が少しちがっていたりと、なかなか個性的。

ゲームは、このマスターがモンスターを召喚するところからスタート、マップにいる敵のマスターをすべて倒したらエンドになる。マスターは初めに決められている本城から出ることはできないから、せっせとモンスターを呼び出しては敵の本城へ向けて移動させていく。そしてこのあいたに、どこへでもかけられる魔法で、味方を回復さ

<mark>せたり</mark>敵を足止めしたりするわけだ。 いってみれば戦うのはモンスター、そ れを後ろからバックアップするのがマ スターというわけだな。

もちろんモンスターは、無制限でどんどん呼び出せるわけじゃない。まずそれぞれ必要なマジックポイント(MP)が決まっている。ビシボン! そう強いものほど高いんだ。そしてなんと呼び出せる数は、そのとき占領している塔の数プラスーまでと制限がある。たとえば塔を5つ占領しているときに、召喚しようとすると6匹まで。すでに3匹呼び出しちゃっていたら3匹までしかダメなんだ。さすがに召喚したあとで塔の数がモンスターを下回っても消えることはない。よかった?

MPはターンの初めにマスターごとに決まった量が得られるからまだいいけど、こういうわけで塔は重大だ。各マスターは、この塔をかくっても争わなければならない。覇権をめぐる争いは、こうして幕を開けるんだ。



▲マップは大小さまざまな地形が20枚



▲移動を選択すると動ける範囲を表示する



▲戦闘シーン。キャラによって動きがちがう

#### 名前はダサくても魔法の効果は絶大

マスターの使えるマジックには、ふ つうの魔法とエレメンタル召喚のふた つがある。どちらも1ターンに1回し か使えないが、なかなか強力だ。

エレメンタルは、マスターによって エアーとかファイアーとか呼び方がち がうが、呼び出したそのときだけ敵と 戦うのは同じ。いわば一時雇いのアル バイト・モンスターみたいなもので. 戦闘が終わればそれでいなくなってし まうんだ。地形の影響をうけるのが、 魔法とはちがうらしい。

魔法は9種類。攻撃魔法と移動・回 復魔法とに分けてみよう。

攻撃魔法には、敵モンスター1匹を



1ターンだけ足止めする「停止」や、 敵のヒットポイントを半分にしてしま う「半死」などがある。地上攻撃と組 み合わせて使えば、ドラゴンだってひ とたまりもない。

もうひとつの移動・回復魔法には、 「再動」という移動が終わったものをま



せる場所で召喚すると強力だ
◀エレメンタルはその特性を生 た移動できる状態にするものや、ヒッ トポイントを回復する「大回復」など

ネーミングのダサさがいまひとつ残 念だけど、やっぱ魔法があるとグッと ファンタジーぽいね。

が用意されている。あと少しで死にそ

うなんてやつにかけてやろう。

#### れがマジックだ!



「塔移動」の魔法を使ってみよう。塔の 上へモンスターを移動させ、魔法の準備 をする。「塔移動」をかけると、どこの 塔へ移動するか聞いてくるので指定する これで完了。離れた塔へ瞬時に移動する



#### モンスターと地形の関係に注目

\_ 地形をただの飾りと見たり、移動コ ストがちがうだけだろう、とバカにし ちゃ大変だ。なんてったってモンスタ 一。巨人もいれば空飛ぶ天使もいるし

クラーケン大ダコ先生もいらっしゃる そんなわけで、この地形はこのタイプ のモンスターにまかせなさいっている のがあるんですねェ。

いままでのゲームよりも規制がうる さいので、知らないで迷いこむと動く に動けない「弁慶の立往生」なんて とになっちゃうんだ。

#### 剣と魔法の地形



一般的な地形。移動はしやすいが 戦闘のときの防御効果は低い。強 い敵との戦いは避けたほうがいい



これは噴火しようとしている活火 山。火災に強いドラゴン族、ロッ ク鳥、火の鳥以外は侵入できない



足場が悪いので、巨人タイプは侵 入できない。戦士や水棲族にとっ てはそんなに不利ではない



この森は背の高い樹木が密生して いる。トカゲ族や空を飛ぶモンス ターじゃないと移動しにくい



#### 山东

険しい山なので地上を歩くモンス ターにはつらい。でも巨人族やト カゲ族にとって防御効果は高い



マスターの居城。マスターにとっ ては防御効果が高い。マスターが 負けると中立の塔になってしまう



#### 河川・浅瀬

陸上を歩くドラゴンなども動きま わることができる。もちろん水棲 モンスターにとっても活躍の場



大きな石が行く手を阻むので歩き にくい。でも身を隠す場所が多し ので一般に防御効果は高い



ゲーム上とっても重要。占領する と魔力が得られるし、占領した塔 にいると体力が少し回復する



#### 海洋

ここを動けるのは空を飛ぶものか 水棲タイプだけ。とくに水棲タイ プは戦うときもなるべく海で



#### 砂漠

足をとられる砂のため、空を飛ぶ タイプ以外は歩きにくい。ただし トカゲ族だけは別



城のまわりや塔の近くに建てられ る。城に接していれはマスターも この上を動きまわれる

#### 88を持っててよかった、と思う私であった

敵の隣りまで近づくと戦闘になる。これは『大戦略』と同じパターンだ。でもこのゲームでは、その敵がどこにいるかわからない。わからないっていうとちょっと問題があるな。正確にいえば「見えなく」することができる。

索敵モードというのがあって、自分の味方のモンスターの近くにいる敵だけを表示したり、まったく見えなくすることもできるんだ。これを使うと敵がどの方向にどんなモンスターを動かしているかがわからないから、とってもスリリングなプレイとなる。

戦闘では、攻撃側が特殊な武器を持っていれば、初めに武器選択をする。 ふつうは素手での格闘戦になるんだけ ど、こういう武器を使うと、クラーケンやドラゴンなど体力勝負1本のモンスターを攻撃しても、反撃されずにすむんだ。これもモンスターのひとつの特徴になるんだろうね。

#### 巨人のタクラーケン



そればともかく、勝っても負けてもその結果に応じて少しずつ経験値をもらえる。そしてこれがある一定の量たまると、モンスターは変身つまりレベルアップしてさらに強力なドラゴンや戦士になるんだ。書くとカンタンそうに見えるけど、これって結構たいへんなんだよ。でもそれだけに、成長するとかわいくてかわいくて、ホント目に

#### ゴーレムのロセイレーン



入れても痛くないって感じ。

この成長はマスターによってちがう。 同じドラゴンを育てていても、LAW 系のウォーロックだと「ドラゴンロー ド」になるが、それが CHAOS 系のネ クロマンサーだと「ドラゴンゾンビ」 なんて気味悪いドラゴンになってしま うのだ。う~んおぞましい。

しかし残念なことに、すべてのモンスターが成長するわけでもない。サーペント(大海ヘビ)とかクラーケンとかは、いつまでたってもヘビやタコ。彼らは努力しても一生をそのままで終わらなくちゃいけないらしい。

じつは筆者も、初めてこのゲームのテスト版をもらったときはそれを知らなくて延々とへビ君を育ててしまった。経験値がメーターいっぱいになってもな〜んにもならないときのあのわびしさといったら。遠くのほうからセミの鳴声が聞こえる、静かな夏の午後だったなあ。

いかん話がそれた。とまあそういうわけでこのゲームの楽しいところは、このレベルアップなわけね。そしてこれを十分に楽しめるのがキャンペーンゲームなのだ。

このゲームは8枚のマップからなっていて、これを順番にクリアして遊ぶようになっている。新しいマップに入

#### ネクロマンサー®野技



るときには、前のマップで成長させた モンスターを初めから召喚できる。だ からいままでのゲームとちがい、自分 のモンスター軍団を率いてのゲームが 可能なわけだ。

こういう「脱・大戦略」な雰囲気を もったゲーム『マスターオブモンスタ ーズ』。ああ、ホンマ88を持っててよ かった~と思うのは筆者だけかな。

#### よく見りゃ似てるこの2人モンスター成長の軌跡

モンスターは成長するとグラフィックも劇的に変わる。中には3段階も成長するものもあるので、大切に育てていこう。どうせならすべてのモンスターが成長するともっとおもしろいんだけどな。



▲初めのヒットポイントが少ないので、 なかなか経験値がたまらないトロール。 経験値が少なくても成長するのが救い



▲イナズマ攻撃でうまく敵をたたければ 成長も早い。もちろん大天使となれば、 イカヅチを使うことができるんだ



▲やっぱりだれもが見たいのがこのモンスターの成長。マスター別に育ててみるのも動物実験みたいで楽しい!?

# 文·安田 均



日本のヒロイック・ファンタジーは、おもしろいことに、 カタカナだらけの純粋な架空世界を舞台とするものが主流と なっている。考えてみれば、もともとファンタジーは自由な 空想をのばせるところにその魅力があるわけだから、西洋と 東洋に表面的にこだわることなど無意味といえるかもしれな

#### 上質のエンターテインメント 『 "ヤマトタケル" シリーズ』

日本のファンタジーを紹介するのは、 ゲームに関係させた場合むずかしい。 というのは、ヒロイック・ファンタジ 一はあまりに西洋くさく、それに対応 する日本版(日本固有の神話・伝説を 英雄物語として、現代風にアレンジし た小説)は、豊田有恒の"ヤマトタケ ル"シリーズを除けばほとんどないか らだ。

この作品、作者得意の古代史をベー スに、神話のヤマトタケルを決してあ りえざるヒーローに描かず、かといっ てシンキ臭いだけの歴史小説にするこ ともなく、適度に謎も盛り込んで、上 質のエンターテインメントとして仕上 げてある。なにより、旅が各巻の中心 となるのがいい。

もともと英雄性にとぼしい日本神話



で、こうしたテーマに挑んだ作者の意 気込みは大いに評価されるべきだし、 わが国のゲームファンとしてはやっぱ り読んでおきたいシリーズだ(そうい えば、これはアドベンチャーゲームに もなっています)。

#### 日本のヒロイック・ファンタジーの 草分け『 "グイン" サーガ』

というわけで、以後の日本のヒロイ ック・ファンタジーは、おもしろいこ とに、カタカナだらけの純粋な架空世 界を舞台とするものが主流となってい る。考えてみれば、もともとファンタ ジーは自由な空想をのばせるところに その魅力があるわけだから、西洋と東 洋に表面的にこだわることなど無意味 といえるかもしれない。

この種の作品の草分けは、なんとい っても栗本薫の"グイン"サーガだろ



豹頭を持ち、名前以外の―切の記憶 を失った謎の戦士グイン。彼を中心に して、パロの双子、王子レムスと王女 リンダ、またその宰相であるアルド・ ナリス、モンゴールの公女アムネリス、 自ら王となる野望に燃える紅の庸兵イ シュトヴァーンらが、中原と呼ばれる 地方の争いに身を投じ、活躍する物語。

こうした魅力あるキャラクターたち がそれぞれの思いを胸に相争い、ある いは協力する様を作者は非常な思い入 れを込めて書き上げている。全100 巻を予定する未曾有の大作である。

#### バイオレンスと怪奇趣味に満ちた 『"美獣"シリーズ』

一方、ちょっと「三国志」風の歴史 小説といった感じのある"グイン"サ ーガに対し、高千穂遙の"美獣"シリ ーズは北欧神話に題材を取った正統派 ヒロイック・ファンタジーだ。

バイオレンスと怪奇趣味に満ちたこ



の作品は、単に正統派であるというだけではなく、そのイメージとしてコナンのような肉体派ヒーローを描いているところにも特色がある。神より授かった槍、グングニールを持ち、百余の敵に単身立ちむかう主人公の姿は、戦士タイプの典型であり、迫力という点では申し分ない。

#### 国産ヒロイック・ファンタジーの成功作『"大魔界"シリーズ』

同じようなヒーローを中心に描いていても、もう少し世界の魅力に重点をおいたのが田中文雄の"大魔界"シリーズだ。

第 | 作の竜神戦士ハンニバルから、 現在まで4巻を数えるシリーズとなっ ている。

主人公ハンニバルは海竜を倒した男として、また優秀な将軍として近隣の国に名高い。そのハンニバルを巡って、近隣の諸国や古代の魔物、他の惑星から来た男、霧の世界に住む魔道師たちが繰り広げる一大冒険シリーズだ。怪奇趣味をたっぷりと効かせたストーリーは、そのエキゾチックな世界の魅力とあわせて一読の価値はある。

#### 魅力たっぷりの登場人物たち 『アルスラーン戦記』

最近では、こうした初期の和製ヒロイック・ファンタジーの成果を受けて、より自由な架空歴史ロマンという形でいろいろなファンタジー小説が現われている。

その代表的な一つに田中芳樹の大河 ロマン "アルスラーン戦記" が挙げら れる。

主人公はルシタニアによって父王と 母を捕えられ、国を奪われたパルスの



王子アルスラーン

彼が戦から落ちのびた後、個性的な性格と経歴をもった仲間の助けを得て、パルスを奪い返すための戦いを展開するのがストーリーの中心となる。それに正当なパルスの王位継承者を信じるアルスランの従兄弟がからみ、ルシタニア内部の王弟と大司教との対立など複雑な人間関係が交錯している。見どころは派手な戦闘シーンよりも、これらの敵、味方を問わず魅力ある描き方をされる主要人物たちだろう。

もちろん、ファンタジーらしい邪神 やそれに仕える怪しげな魔法を使う神 官たちも登場する。だけど、そうした 雰囲気はむしろ押えめで、ひたすら人 間対人間の戦いと策謀に話の重点がお かれている。

#### 日本固有の空想英雄譚ゲームをつく ってみるのもおもしろい

こうして見てくると、日本のファンタジー小説はそれぞれに個性豊かでおもしろいのだけれど、ゲームとの関連を考えると、いまのところあまり結びついていないような気もする。もちろんこれは、小説を、あるいは、神話・伝説を十分消化しきって組み立てられたゲームのない(つまり、『指輪物語』と『D&D®』のような関係だ)ゲーム界のほうに責任があるのだが、考えてみれば、いままでストーリー・ゲームなど日本にほとんどなかったのだから、しかたないとも言える。むしろ、そうした面はこれからだろう。

その意味で、最近ゲームを中心に考

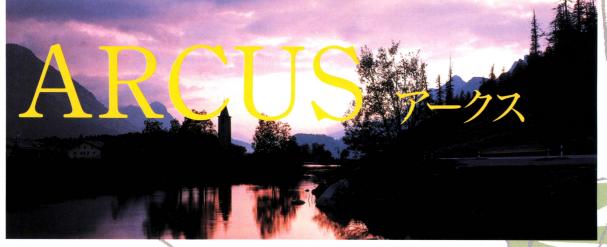
えたファンタジー、『イース』や『ロードス島戦記』などはおもしろい試みだ。 コンプティークの読者なら読んでいる と思うけど、お勧めしておこう。

またファンタジーといっても、ここ に書いたような作品の範囲にとらわれ ることもないと思う。最初にも書いた ように、ヒロイック・ファンタジーは あまりにも西洋くさい。それなら、ヒ ロイック・ファンタジーにとらわれず、 日本固有の空想英雄譚を考えて、それ を消化したゲームを作ってみるのもお もしろいのじゃないだろうか。 たと えば、"捕物帳"や"忍者物"という のがある。これは一見、ファンタジー と関係ないように思えるけれども、考 えてみればRPGというのは中世とか なり結びついているのだ。現にむこう のゲームには、日本の侍や忍者をテー マにしたものが結構ある。そうしたも のを作るためには、時代小説を読むこ とが大いに役に立つにちがいない。

ファンタジーというのは、本当はとっても広い分野なのだ。







#### それは精霊たちが姿を消したことから始まった



経験値もなければ、レベルもない。い ままでのRPGでは、考えられないよ うなRPG。それがこの『アークス』 だ。必要以上の経験値稼ぎをやめ、シ ナリオの奥深さを味わってもらいたい。 このゲームには、そんな意気込みが感 じられる。

#### 美しいビジュアルと リアルなストーリー展開

ここ、アルカサスは、かつて自然を 統べる4人の精霊たちによって穏やか で恵み多い地であった。人間たちは、 精霊の持つ神秘的な力を、みずからの 知恵にしようとしていった。彼らは聖

**導師と呼ばれ、精霊たちは彼らに、精霊** の力を宿した4つの聖なる器を与えた。 しかし、精霊たちの持つ力を自由に することができるようになった人間は、 その力をみずからのためだけに利用し、 他の種族を圧倒していった。そんな人 間の無軌道ぶりに、精霊たちはアルカ



▲聖殿の地下で出会うトロン。最初の仲間だ サスの地を見捨て、いずこともなく消 え去ってしまった。精霊の加護を失い、 いたるところで土地は荒れていった。 そんな時、ひとりの少年が、父の死 とともに、旅にたとうとしていた。こ れから彼の身にどんなことが起きるか

も知らずに。

と、ここまでが『アークス』のスト ーリー。つまり、主人公のジェダ・チャ フが旅をはじめるところから話が始ま るんだけど、この時点でプレイヤーは、 冒険の目的を知らない。だけど、プレ イしていくうちに次から次へと事件に 巻き込まれていって、異変の全容、冒 険の目的が見えてくるようになってい るんだ。これって、まるで自分がアルカ サスの地で冒険をしているみたいなり アルな気分になって、なかなかグッド。 それに、冒険のところどころで出て くるヴィジュアルシーンがなかなか美 しい。けっこう引きこまれるんだよね。 でも、この『アークス』のいちばん の特徴は、経験値やレベルがないとい うことなんだ。各キャラのヒットポイ ントも最後まで増えることがない。だ から、RPGでよくある、経験値を稼 いでレベルアップすればゲームが終わ るなんてことのないようになっている。



#### How to make potions? カビ・鉱薬から薬をつくる法

ダンジョンの中で、たまに カビやコケ、鉱薬を見つける

ことがあるね。でも、使うことができないので、 どうしたらいいのかわからないんじゃないかな。 じつは、これらは薬の原料なんだ。だけど、その ままじゃ役立たず。そこで、ヴィド・シアに渡し て、しばらく休息していよう。すると、しっかり 薬になっているよ。これで、毒や麻痺の攻撃にも 安心さ。おっと、そういえばPC88用では、毒や 麻痺にかかったら、薬を使わなくちゃ直らないけ ど、PC98用では、しばらく歩いているうちに、 自然に回復するようになっているんだゾ。

白い鉱薬→



それから、各キャラの装備も最初から 最後まで同じまま。キャラの愛用の品 物をそう簡単に替えられないというこ となんだ。

どれもこれも、プレイヤーがシナリ オに、どっぷりひたれるようにという 配慮からきているんだ。超シナリオ重 視型RPGだね。



#### 次から次へと起きる事件 与えられた使命とは?

さて、山を下りたジェダは、プルデンシアの酒場で、ふと奇妙なうわさを耳にした。どうやら、いろいろな異変が起きているらしい。そこで彼は、身じたくを整えて、冒険に出かけた。行く先は、エルミザードの聖殿の廃墟。どうやらここが、酒場でうわさになっ



ていたところだ。入ってみたら、モンスターだらけ。なんだこりゃ。と、思っているうちにホビットの大泥棒トロン・ティアにばったり。有無をいわせずに、仲間にされてしまう。大泥棒の片棒をかつぐなんてとは思ったけれど、ひとりでは心細いからしょうがない。

とりあえず出直そうと、町に戻ったら、 こんどは酒場で女の子が大ゲンカ。お もわずかわいいコだったから、仲間に



▲エルフと人間の間に生まれた少年、ピクト いれてしまった。こんなことでいいの かしらん。

装備を整えて、再びエルミザードの 聖殿に突入! と思っていたら、やっぱり悪いことはやるもんじゃない。(べつにやっちゃいないけど) 待ちかまえていたヴィド・シアと憲兵たちにあっけなく捕まってしまった。ここで王様に、金竜のこと、異変のことを教えてもらい、ヴィドと一緒に王国を救う冒険に出ることになっちまった。でも、オヤジの名声のおかげで騎士になれたぜ。ラッキー!

ヴィドが仲間になってパーティが4

人になったところで、アルカサスの西部を調査していたら、運悪く、今度はアルドゥールの森でエルフに捕まっちまった。ここではエルフの長に会ったんだけど、金竜の警告がここにも来ていて、いやいやながらも協力をしてくれた。長の娘ディアナ・フィレリアが5人めのメンバーになってくれたんだ。

アルドゥールの森を出て、ロリガン の沼沢地に向かうと、そのふもとには、



▲わが子ピクトを助けるために……

6人目のメンバー、エルフの語り部の 息子でハーフエルフのピクト・ピヨントがいた。でも彼には、あまりにも悲しい過去が、うう、しくしく……。彼の母さんは、病気で死にかけていたピクトを助けるために、ロリガンの池に身を投げていたんだ。

#### 4人の精霊は、いまどこに?

#### 精霊たちを捜し出すこと、 それをやらなければ

そもそも、この世界の異変は、精霊 たちが人間を見捨てたことにあったん だ。精霊たちがいなくなったから、魔 法を失い、国土に氷河、熱砂漠、荒野 が広がっていった。この異変をくい止 め、平和をとり戻すには、とにかく精 霊たちを捜さなくてはいけない。

そこで、手がかりを捜そうと、聖殿の廃墟をしらみつぶしに捜したら、いにしえの4つの聖なる器が手に入った



▲聖殿地下のところどころにある祭壇 んだ。でも、どう見てもがらくた。こ んなもの、なんの役に立つのかな。

次に、むかし王立魔法学研究所だったミリュウの塔に入ってみたんだ。ところが研究所どころか、モンスターだらけのダンジョン。やっとのことで研究室に着いたら、たちの悪そうなオバサンに、精霊の器にはもう精霊の力は

宿っていない、もう魔法などこの世に ないのさ。といわれてしまった。これ じゃ、せっかくここまで来たの にむだ骨じゃん。

ともかく気を取りなおして、 今度は、アルカサスの東部を探 索することにした。まず手始め

にカランドルにある風の谷に突入。いかにも精霊がいそうな名前の谷だけど、やっぱりいたいた。風の精霊、シルフィードだ。精霊を呼び出すのは、語り部のピクト君の仕事。なんといっても攻撃力がなくて、前半はただのお荷物だったんだもんね。ここらでがんばってもらわなくちゃ。

風の精霊シルフィードは、聖殿の地 下で手に入れたぼろ布の服に精霊の力



▲ミリュウの塔で魔法の研究を続ける魔女

を宿して風<mark>の衣にしてくれた。これで、</mark> 風の衣の持ち主は風の精霊の魔法が使 えるようになるんだ。これは、ピクト 君にあげてしまおう。そうすれば、戦 Where in the world are the spirits of earth and water?

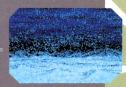


ゲームの後半のストーリーは、4精霊 に会うことがポイント。でも、土の精霊 ノームと、水の精霊

ウンディーネを探すのがたいへん。あの熱砂漠と、氷河をしらみつぶしに探さなきゃいけないけれど、敵は強いし、すぐ迷子になっちゃうしで、さんざん。そこで、特別にノームとウンディーネの場所を教えてしまおう。

ノームは、ゼルドのスタート地点からまっすぐ20歩。そこで右に曲がってまっすぐ行けば OK。ウンディーネは、スタート地点からまっすぐ43歩行って、

右に曲がって13歩 のところにあるダ ンジョンにいるよ。 これで、もうバッ チリだよね。



闘の時に魔法で戦えるもんね。

この調子で、大変だったけど、ゼルドの熱砂漠で土の精霊ノームに、コリアンドルの氷河で水の精霊ウンディーネに出会ったんだ。コリアンドルでは、キャラバンでピクトの父さんの最期を見とどけたおじさんにも出会った。そして、バファイの火山洞窟で火の精霊サラマンダに会って、これですべての魔法が使えるようになったんだ。

魔法は単独の力でもできるけど、他の精霊の力と協力して、より協力な魔法も使えるようになる。4つの力全部が協力すれば死者もよみがえらせることだってできるんだ。

さあ、4精霊に会ったら今度こそクライマックス。はたしてアルカサスの地に、精霊たちの下す最期の審判とは?そしてジェダの運命は?



▲はたして精霊たちの下す審判とは…



#### 魔法は精霊たちの力を借りることでのみ存在する

精霊たちに会い、その力を精霊の器にふたたび 宿らせることによって、失われた魔法をよみが えらせることができるのだ。











#### Hだからとなめるな。 謎いっぱいのRPG!

「この塔を征服した者には、すべての色と欲 がかなえられるのじゃ」。 酒場で知り合った 老人の、この言葉がキミを冒険へと誘った。 広大な砂漠を旅した末に、ようやく見つけた 「ウロボロスの塔」。そこでは、色っぽいモン スターたちがキミを待ちかまえていた!

モンスターたちの姿を見ると、一見 Hソフト風だけど、実はなかなかシス テムなどもきちんとした RPG なのだ。 モンスターたちがなぜ、女の子の姿を しているか? それは、このゲームの 大きな謎のひとつ。ちゃんとストーリ 一上の必然性があるのさ。さらに、モ ンスターたちを倒した後、バイタリテ ィが残っていれば、ウフフ、良いこと ができちゃう。でも、これも単なるH

じゃない。そうすることで相手の特殊 能力が手に入るんだ。だが、相手をよ く選ぼうね。逆にせっかくの特殊能力 を吸い取られちゃうこともあるから。

さーて、戦ってばかりじゃ、ゲーム は終わらない。謎もしっかり解かない とね。しかし、ヒントも多すぎると困 るもんなんですね一。問題の塔の中に 入ると、壁に山ほどのいたずらがきが あるんだ。ところが、本当に単なるい たずらがきもあるから、どれがゲーム を解くのに必要なヒントか判断するの に苦労しちゃう。関係ないと思って無 視したことが案外、大事なヒントだっ たりするから、こりゃ頭が痛い。しつ かりメモを取っておいたほうがいいね。 それとマップは絶対に描こう。マップ にして眺めてみないと、わからないこ とがあるんだから。でも、このゲームな ら苦労のしがいがあるよ。ムフフフフ。





#### なんだ、こりゃ? アイテム公開!

わかりやすくイラストでご紹介しよう。結構、 いろんなアイテムが手に入るぜ。だいたいのも のは、置いてある場所に使い方が書いてある。 注意書きをよーく読んで使うべし。だけど、呪 いのアイテムもあるから、装備する前にセーブ しておくのがかしこい冒険者というものである。



なんか変な形の壺だけど ついてる宝石が魅力だね

#### 曲がった壺



クラインの壺を知ってる かい? ありえない形だぞ



なんだか人の顔がふたつ 見えてくる、ほーら見えた!



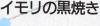
こりゃ一体どんな形をし ているのか、わからねえな



珍しくふつうの形をした 特徴のないアイテムなのだ



これこれ、花なんか活け てみても、しょうがないよ





精力がつくのだが、つき すぎるのが欠点なんだよね



こんなすごい剣がなんと | 階にある…わけないだろ



これは短刀。ゲーム初め から持っているのが短剣



中国の、重さで切る刀だ 切れ味はあまりよくない



細くて、か弱く見えても 強い。女と同じじゃなあ

扇



なかなか取るのが大変な所に あるから、苦労するだろうね





塔内では、これが一番初 めに手に入れられる鎧だよ





やっぱ、鉄というのは、 強い金属なんだべなー

#### 十字架



十字架だからって、モン スターよけにはならないよ





笏だね。えっ? わから ない? 王の杖みたいのさ



美しいものはえてして、 戦いには向きませんねえ



「中身はどこじゃ? となりを探しなさい

指輪

んなに宝石がついてる

なんて、きっと高価なもの





なんのお守りだろう? ベルトみたい形だねー



は丈夫そうな鎧だぞ

#### 雄蛙



雄というのは、いつでも 雌のお尻を追いかけるもの

雌蛙



まあ、蛙がいるところと 言えば水のあるところかな?

#### 序盤戦のごあんな~い!

さっそく『カオスエンジェルス』をプレイしてみようというキミ のために、序盤戦のポイントを教えちゃおう。

1階のマップは右の図の通り。塔の前に立ったら、まず装備をち ゃんとしているか確認して、さあ塔へ。では、ご案内いたしまーす。 お入りになりましたら、最初の角を右にお曲がりください。まもな く右手に見えますのが扉でございまーす。こちらには、いろいろと 品物を揃えておりますが、品物ばかりでなく、情報のほうもしっか りごらんください。

途中で美人が地獄へご案内しようと、出てまいりますので1回目 は、このあたりでお帰りになられたほうがよろしいでしょう。なお、 お逃げになりたい時は、扉に向かって後退なさってください。

(右のマップの〇印は上のアイテム表をご参照ください)







#### R.四谷 vs 怪人秋葉原の幕末デスマッチ!?

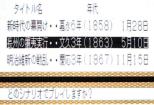
ここは地獄の1丁目、じゃなかった、 DR. 四谷の研究室。かつて本誌でお なじみだった、ヨレヨレ白衣のオジサ ンありき。相変わらずムサイお人ね!

どーも、SLG 秀才派、DR. 四谷 です。最近はいまいち出番が少ないん



で、ここはひとつ、何かドでかいこと をやらかそ一か、なんて思っていたと ころ。あったんだよね、おいしい話が。 『維新の嵐』で、SLG界の恥と呼ば れた秋葉原との全面戦争だ。ま、これ がお茶の水教授との対決となると二の 足踏むが、敵は秋葉原、軽~くひねっ て原稿料をいただけるとは、ホント! こんな楽なお話、滅多矢鱈にあるもん じゃない!

というわけで、私としてはデスマッ チ大いに歓迎。さっそくてごろなキャ ラを物色、と。エッ!? 秋葉原は壬生 狼(みぶろ=新選組)を選んだって!? で、近藤勇(佐幕派)? おーし、上 等じゃないか、そんならこっちは尊皇 じゃい! 長州が生んだ維新回天の風 雲児、高杉晋作とは私のことでありま す! さて、と。これから手掛けるシ ナリオ2は、わが愛する故郷、長州の 攘夷決行で幕を開ける。尊皇倒幕への 情熱いよいよ断ちがたく、行く手を阻 む者は断じて斬る! おまえのことだ ぜ、秋葉原! 首を洗って待っててち ょーだい!





に設定するのは基本。 ▼四谷のキャラ。体力をめいっぱ 忘れずに

▼シナリオは一八六三年より

腕が鳴るぜー



#### ーゆー状況なんだわ

#### 石見·浜田藩

この時期、浜田藩のよ うな小藩には、日和見 的佐幕派が少なくなか った。恐るるに足らず

#### 出雲•松江藩

この藩も弱小にして佐 幕。小藩ゆえ、強い勢 力にしっかりくっつい ているってわけ!

#### 美作•津山藩

公儀派の小藩。まあこ の藩も大したことなし 毒にも薬にもならない って感じだな!

#### 因幡 · 鳥取藩

因州藩ともいう。藩論 が尊皇であるのがめず らしい。力をつけたら 即藩主を説得だ

#### 丹波•篠山藩

困った。これといって 特徴のない弱小藩なの だ。ま、公儀派だから ね、放っておくか

#### 摂津•天領

天領とは幕府の直轄領 のこと。この手の領地 が日本全国に八百万石。 いまだ幕府は健在

#### 京都

要人がもっとも多く集 まっている町。この時 期、新選組が結成され、 尊皇攘夷の志士と、血 で血を洗う激闘を繰り 返す。とはいえ新選組 はケンカのプロ。実際 はほとんどワンサイド の斬り合いで、多くの 志士が絶命した

#### 河内•天領

それにしても幕府はズ ルイ(!?)。大阪・長崎 など重要な町は、しっ かり押さえている

#### 長州

維新史の磁場ともいう べき存在。多くの志士 たちがこの藩とともに 戦い、倒幕を目ざした

#### 安芸・芸州藩

13ある雄藩の中では、 地味な存在。でも長州 にとってはウレシイ隣 人といえるな!

#### 備後•福山藩

公儀派。藩主阿部正弘 は開国派の重鎮として 幕閣の老中を務める。 ただし藩自体は弱小

#### 備中•松山藩

うーむ、多数派の佐幕 に組する。この藩の藩 主、板倉勝静は、幕閣 で老中を務めた

 $\sigma$ 

字が決まっ

け

体力

・武力で勝負です は近藤勇

学力はそ

新選組なんだから

#### 備前•岡山藩

尊王ってのが泣かせる ね! この藩はとりあ えずの狙い目。高杉、 しっかりガンバって!

#### 姫路•姫路藩

大阪のお隣り、姫路藩 酒井氏は徳川譜代のお 国柄。佐幕色強しで説 得はあと回しに



シナリオク 長州の攘夷宝行 よろしいですか?はいいいえ 魅力 176 学力 136

国は当たり

フッフッフッ、相変わらず脳天気な 博士なんだよう! 『維新の嵐』とく れば秋葉原、といわれるくらい有名!? なのに、どーしてボクに挑戦しよーな んて気を起こしたのじゃ! そりでは、 四谷イジメにぴったしのキャラは、と。 先月は坂本龍馬になったんで、今回は 新選組。近藤勇の登場じゃ!

前々からこのキャラで一度はプレイ してみたいと思っていたところ、飛ん で火にいる夏の虫、DR、四谷が無謀 にもデスマッチに乗ってくれたもんで、 も一笑いが止まらないんだよう、キャ ーホッホッ。

そいでもって、ボクの作戦をカンタ ンにいっちゃうと、初め近藤勇は京の 町にいる。キミたちも知ってのとおり、 ここは要人の坩堝、エッラ~イ人がゴ ロゴロしているのじゃ。ここにしばら く腰をすえて、味方を増やす。尊皇派 高杉の博士は、トーゼン長州から京へ 向かうだろうから、ボクのホームグラ ウンドといっていい、京の町で迎え討 ちなのじゃ。フッフッフッ、京を巨大な 高杉ホイホイにして、一挙に勝負を決

めてやるのじゃ。説得なんてしないよ う、出会ったら最後、問答無用で斬る! フッフッフッ、今宵の虎徹はよ~く 切れそう。 DR. 四谷の SL G生命を 断つのも時間の問題となったのじゃ。 がるるるる……、腕が鳴るわさ!





#### 尊皇に燃える高杉か、新選組の近藤か、

#### 其 ノ 壱

#### DR. YOTSUYA SIDE

1863年5月10日、長州藩馬関海峡にて、攘夷決行。シナリオ2スタート。 どーです、わが長州の底力、攘夷 攘夷と騒いでいても、空理空論ばっかしの、そこいらの攘夷藩とは訳が ちがう! ま、この時期に前後して、 私高杉は上海へ渡り、「開国派」に 転向しているんだが、問題は国内思想。尊皇倒幕の大義は終生変わらぬ 男の誓い。

さて、と。私のスタート地点は下関の町。うーん、若干ローカルなのが痛いところだが、仲間にできそーなヤツは。オッ、山県狂介(有朋)じゃん! おいおい、狂介、おまえこんなところで何やってんの!? エッ、一緒に連れていってくださいだって!? ラッキー!





#### AKIBAPPARA SIDE

フッフッフッ、長州だかなんだか知らないけど、田舎の方で何かやってる! ボクは都会派なもんで、初めっから京都でスタートじゃ。「誠」の隊旗も鮮やかに、新選組のお通りだい! そりでは、さっそくめぼしい味方を発掘じゃ。ホイ? ボクを呼ぶのは、沖田総司。局長のために死ぬ覚悟でまいりました、だと!?でも病弱なのが玉にキズ。もうちょい頼りになりそーなヤツは、フッフッ、土方のオジさんがいたのじゃ。説得成功! こりで、とりあえずの役者がそろったんだもんね!



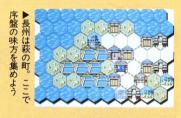




#### 其

#### DR. YOTSUYA SIDE

ああやだやだ! 京の町では人斬り 3人組が旗揚げ。こんな知性も教養も ない連中が、わが物顔で天子様がおわ します王城の地にのさばっているかと 思うと、情けなくって涙がでるわい! でもとりあえずは仲間集めが先決。 下関では狂介を味方に引き入れたもの の、やっぱ萩。殿様を説得するには、 まだ実力不足なので、重臣・藩士を集 中的に狙ってみよう。フムフム、そこ はやっぱり尊皇藩。異なる思想の持ち 主はそうはいないから、こりゃ仕事が はかどるわい! 椋梨藤太、桂小五郎、 井上馨を心服させて、私も大立て者の 志士に成長しつつあるぞ。とはいえ敵 はプロの剣士、どーもこのまま京の町 へ乗りこむのも不安だなあ。「説得」で 同志の数を増やしてみるか!





物を味方にできれば

# も一メチャクチャ幕末の長州は、

早くから吉田松陰を世に出すなど、尊皇攘夷の旗手として、長州藩の人気は幕末の一時期、絶大なものがあった。とはいえこのシナリオ(2:長州の攘夷実行)が始まる1863年以降の長州は、薄氷を踏むような危うさ。内に禁門の変の敗北(1864.7)、外には4カ国連合艦隊の下関砲撃(1864.8)と、も一満身創痍の状態とあいなった。おまけに調子に乗った幕府の長州征伐を受け、尊皇派の聖地も風前

の灯。でもやがて高杉晋作率いる 奇兵隊がクーデターを敢行、同時 に武装の洋式化を進めて、辛うじ て滅亡の危機を免れた。さらに、 1866年1月の薩長同盟により、起 死回生の大逆転、これまでとは攻 守ところを変え、ついには倒幕に 成功するのは歴史の事実。

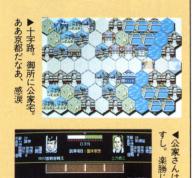
ま、幕末ではもっともヒロイックな人物を輩出した藩といえるね。 ——三千世界の鳥を殺し、主と朝寝がしてみたい——高杉晋作



#### 『維新の嵐』マルチプレイだ!!

#### AKIBAPPARA SIDE

くやしいことがあったのじゃ、藤堂 平助を逃がしてしまった。同じ新選組 の隊員なんで「説得」は楽勝。信頼度 75までアップさせたのにい! プイ、 と画面から消えて、そのまま行方知れ ず。どーも男心はわからないのじゃ。 そりでは、というんで、ボクは宮廷工 作に専念することにしたんだもんね。 京都名物、お公家さんを、片っ端から 説得して歩いたのじゃ! でもなあ、 そりにしても公家ってひよわ。体力が ないので、味方にしても、頼りがいが ない。骨のあるヤツはおらんかのお!? エッ!?「ここにおじゃる」だとお? よっく見れば三条実美。ガチガチの 尊皇攘夷だけんど、ま、いいか。新選 組の連携プレーで説得じゃ! やたっ、 こりで歴史を少うし変えたぞい。



#### DR. YOTSUYA SIDE

同志の数も、萩の町ではこんなもの かな。尊皇派にとっても、焦点となる 地はやはり京。いまいち実力不足の感 は免れないが、いつまでもローカルで いてもなあ。なんといっても京には私 の強力な味方になるべき要人が沢山い る。秋葉原の暗殺剣が待ち受けている のは百も承知のことなんだけれど、刀 が怖くて尊皇はやってられないのだ!

よろしい、ここはひとつ勇気を出し て京へ上ってみよーじゃないか。さあ て、桂クン、用意はいいかな?うむ む、少しカゼ気味で、だって!? だ、 だいじょーぶさあ、歩いていればなお るって。フーッ、それにしてもリーダ 一ってのは疲れる。こ、こら狂介、夜 逃げなんかするなっての! さて、気 を取り直して一路京へ。







#### AKIBAPPARA SIDE

今日、初めての斬り合いがあったん だよう! 相手は鳥取重臣、河田佐久 馬。説得しようとしたら「幕府の犬め!」 なんて生意気なこというもんだから、 ついカッとなったのじゃ! 高杉の首 を狙っているボクとしては、戦闘経験 を積めるいい機会だったもんね。で、 勝利。毎度のことながら剣士としてボ クは強すぎる。そりにしても、京には すみやかに天国へいってもらいたいヤ ツがいっぱいいるのじゃ。下の写真は、 新選組のブラックリストに載ってる要 人たちなのじゃ。皆さん、この写真に ピンときたら110番! お願いじゃ!













#### 壬生狼と呼ばれた浪士集団

近藤勇や沖田総司で有名な新選組、不幸にも「朝敵」の汚 名を着せられたため、明治以降しばらくは敵役の殺人集団 として歴史の片隅に押しやられていた。が、実際は少々ち がうようだ。幕末の京は尊皇の志士たちが多数流れこみ、こ れが倒幕のひとつのエネルギーとなったのは周知の事実。 とはいえ志士にもピンからキリまで。キリのほうになると 強盗まがいの悪事を働く者も多かった。町奉行所は頼りに ならず、治安を守るのは新選組のみ、という状態が長く続い た。まあ当時の佐幕系の集団の中では、もっとも光る一団 だったのだ。1868年鳥羽伏見の戦いにて、事実上壊滅した。



の強さ、とくと見よ







最初の事件はペルーで発生した。ピラミッド を移転してダムを建設する大事業が無事完了、 めでたく祝賀会が開かれていた、その席上だっ た。工事を手がけたドイツのバイエルン・カン パニーの副社長シュミットが、演説の途中で突然、謎の奇病に襲われて急死。死体は全身緑色に変色していた。そして同じころ遠い日本でも、エイミという少女が同じ奇病に倒れた……!

#### 機上~ロンドン ロンドンへ向から飛行機で奇病発生!

さて、ここは飛行機のなか。奇病事 件を聞いてロンドンの編集部へと向か う、新聞記者ブライアンが乗ってるの。 そう、彼がこのお話の主人公なのよね。 ブライアンのとなりは、パイプをくわ えた中年男。タイクツしのぎに話しか けてみると、なんと、ペルーの事件の 関係者らしいわ。彼の名前はガルン・ ドッペス。ドイツの保険会社G・I・U の営業本部長ですって。例のペルーの ダム工事の保険を払ってた会社よ。あ ら? 彼、ブライアンの持ってた雑誌 の記事に興味があるみたい。ペルーの 占い師デュマについての記事なんだけ ど、会ったことがあるんですって。な んでも呪われた品を持っているといわ れたとか。呪われた品? と、その時 突然、ガルンが苦しみ出したの。血管 がふくれあがり、ヒフがみるみる緑色 に……。大変、これって例の奇病だわ。 でも医者を呼ぶ前に倒れたガルンを調 べてね。不思議な青い石が手に入るの。

ブライアンの要請で、飛行機に同乗してた細菌学者エドガーが駆けつけてきたわ。ふたりは友人なのよね。ガルンを調べてたエドガーは、なにか心当たりがあるみたい。ロンドンの編集部に寄ったあと、彼を訪ねたら「悪魔の福音」という古書を見せてくれたの。その1ページには、まさにあの奇病の絵が……。例の青い石をエドガーに託して、ブライアンはペルーに旅立つの。

はるか たぶん、あの青い石が鍵よね。 ガルンはどこで手に入れたのかしら。 えりか それと、あの「悪魔の福音」。 エドガーはペルーの古美術商で買った といってたね。ペルーに何かあるな。 はるか エドガーの話は、かなり参考 になったわね。正神ユーサーと邪神セ ヴァの神話。セイントストーンと呼ば れる聖なる石の話。

**えりか** その石が、例の青い石? はるか そうね、でも、もっとくわし く調べてみなくっちゃ。





#### 日本

#### 命をとりとめたエイミに再び発作が!

さて、ここは日本。ブライアンの同 僚、美人のエリスが、奇病の取材にや ってきたんだ。患者の名前はエイミ。 ペンフレンドを訪ねてアメリカから遊 びに来ていた少女だ。シュミットやガ ルンとちがって、死をまぬがれたこと だけが、不幸中の幸いだったよ。今回 の事件のただひとりの生き証人でもあ るワケだ。では、さっそく病室に……。 なんだ、ずいぶん元気そうじゃん。お や? その胸のペンダントの青く輝く 石は……? ドイツのボーイフレンド にもらったって? うーん、何か引っ かかるな。で、とりあえず担当医にも 取材してると、いきなり看護婦が飛び 込んできた。大変だ! エイミが再び 発作に襲われた! あわててかけつけ たけど、エイミはすでに死亡。そして



床の上には、彼女の胸からちぎれ落ちたペンダントの石が、青く光ってた。



**えりか** またしても、青い石か……。 シュミットやガルンと、このエイミは、 何も関係なさそうだけどなあ。

はるか ただ、ドイツのボーイフレンドというのが、気になるわね。ほら、シュミットもガルンもドイツ人だし。えりか あと不思議なのは発病時刻。3つとも、世界標準時刻でほぼ同時なんだよね。決まって同じ時間に発病するなんて、単なる偶然じゃないよ。はるか ますます謎めいてきちゃったわね。ペルーで何か分かるといいけど。





#### 『アンジェラス』には楽しい秘密も隠れてる!



神秘と謎につつまれた『アンジェラス』だけど、じつはこんなに楽しい秘密画面も隠されてるんだ。まずは日本編の冒頭、エリスを右目でウインクさせたり、左目でさせたり、はたまた両目をつむらせたり、ふたつのキーで自由自在に操れるぞ。それからガストバの店の前の路地。エリスとふたりで、こことホテルの間を何度も往復して、通行人に話しかけてみよう。あまりのしつこさにあきれたネコが、ニャオーンと鳴いて消えるんだ。あと、幻の(?)ペルー公園の隠し画面、ミュージックモードも……。必ず見つけよう!



▲ふっふっふ、エリスのウインクを思いの ままに操れるのだ。われに従え~!



▲しつこい客だニャー、つきあいきれニャ いよ。と、勝手に家に帰ってしまうネコ

#### ペルー

#### 深まる謎、そして第4の犠牲者が!

というワケで、こちらはペルーのブ ライアン。ガルンの残したメモや写真 を手がかりに、足を棒にして調べまわ ってるわ。まず、ガルンのメモの電話 番号がリマ大学だと判明。考古学者の モリアム教授に、話を聞いてみたの。 でも、なんだか口が重いモリアム先生。 なにか知ってて隠してるみたい。でも 写真の美女の所在は分かったわ。さっ そく行ってみると、悲しい秘密を聞か されて、思わずクスン。それにしても ガルンって許せない! 彼女のおかげ で古美術商ガストバ(エドガーのいっ ていた店よ)にも会えたの。不気味な 男だったわ。そうそう、シュミットの 会社バイエルン・カンパニーのペルー 支社にも、何度か足を運んでみて。そ れから重要なのが、ペルー警察よ。パ ルドン警部と、もうひとり、大切な人 物に会わなくちゃ。その人に会ったら、 機嫌を損ねないよう、慎重に話を聞き

#### ペルーで出会う、複雑な人間模様









出してね。すると! いよいよ大物の 登場、幻の占い師デュマに会えるのよ! デュマは、不思議な能力と深い知識を持つ、謎めいた人物。彼女(彼?)に会ったら、とにかくわからないコトを聞いてみて。すべてには答えてくれない

けど、その発言には、 大きな意味が隠され てるの。石の秘密、 邪教集団グノーシス の話、ユーサーとセ ヴァの神話の由来、 そして、なぜかエリ

> スのことま で知ってる、 ほんとに不 思議な人物。 そのロぶり では、まる

でブライアンもエリスも、最初からこの事件に関わるべき運命にあったみたい。でも、その因縁については、デュマはくわしく語ろうとしないの。ただひと言「思い出せ、ブライアン」とくり返すだけ。でも、いったい何を思い出せばいいというの?

そして、その夜、眠りについたブライアンは、奇妙な夢で目をさますの。 昼間に会ったペルー警察のパルドン警部が、例の奇病に倒れる夢。もしや、とかけつけてみると、悪い予感は的中! 緑色にただれたパルドンの死体と、彼が隠し持っていた青い石を持ち去ろうとする、不気味な僧侶に出くわしたわ。そうなの、パルドンはひそかにシュミットの遺品から石を盗みとっていたワケね。で、彼が第4の犠牲者に……。え?じゃあロンドンのエドガーも危ない!?

> はるか ところで、デュマがくれたペンダントなんだけど、どこかで見おぼえがあるのよね。ウーン。 えりか あいつに会って、ますます混乱しちゃったよお。



#### 第3の石



#### ロンドン~ペループライアンとエリスの宿命と

さて、いったんロンドンに帰国した ブライアンは、そこで悲しむべき事実 に直面。失意のまま、再びペルーへと 戻ってくる。しかし、いつまでも悲し んでる場合じゃないぞ!だって、ほ ら、ドイツで取材を終えたエリスが、 はるばる訪ねてきてくれたじゃないか。 夕日のさすホテルの部屋で見つめあう ふたりは、なかなかいいムード。そう なんだ、じつはこのふたり、以前から恋 人どうしだったんだ。ベッドのなかで エリスと抱き合いながら、ブライアン は、ふと深い物思いに沈む。彼の脳裏 を横切るフシギな映像……このあたり のシーン、ちょっと映画の『エンゼル・ ハート』を思わせるノリだよ。そうい えば、全体的にただようオカルティッ クな香りといい、かなり『エンゼル・ ハート』を意識してる感じがあるな。 な一んて考えながら、ふと見ると、お

っと、エリス の胸に輝くペ ンダントは、 ブライアンが デュマにもら



っくりだぜ。やっぱりふたりは、不思 議な因縁で結ばれていたのだろうか。

ところでエリスのドイツ取材の成果 は、上々だったようだ。エイミにペン ダントを贈ったボーイフレンドという のが、じつはシュミットの息子だった という事実。これで、エイミが事件に 巻き込まれた理由もはっきりした。つ まりシュミットとガルンは、ピラミッ ド移転工事のとき、モリアム教授から 聖域に納められた聖なる青い石の話を 聞き、盗み出す気になったんだ。そこ でモリアム教授を無理やり仲間に引き こんで決行。しかしモリアム教授が石 を受けとらなかったため、シュミット がふたつ持ち帰ったというワケだ。そ して、シュミット、ガルン、エイミ、 パルドンなどがつぎつぎに、命を落と した。デュマがガルンにいった呪いと は、まさにこのことだったんだね。

翌日、ブライアンとエリスは、ふた りで取材を開始する。ところがガスト バの店は閉店。通りすがりの子供の話 では、何者かに連れ去られたという。 むむっ、なんだかイヤな気分だ。で、 次に訪れたリマ大学では、異常におび えるモリアム教授が待っていた。そし て、ブライアンの目の前で思いがけな い事件が発生! あわててデュマのも とへ相談に行ったブライアンに、老占 い師は伝説の武器を与えるのだった。 さあ、戦え! ブライアン。いま、運 命の対決のときが来たのだ!



はるか いよいよ敵地に単身乗り込む ブライアン。無事に敵を倒せるかしら。 えりか さあね。ここからがクライマ ックスなんだけど、さてどーなるか。 はるか ブライアンとエリスの前世か らの因縁とは何か……クライマックス ですべてが明らかになるのね。

えりか それにしても、謎の多いエン ディングだぜ。みんな、頭を使えよ!



#### 雑な謎のすべてが、第2部で明らかに!



ゲームを解き終えても、なお完全に 解き明かされない謎が残る『アンジェ ラス』。それはけっして、あなたの解 き方がまちがってるとか、頭が悪いと か、そういう問題じゃないの。つまり、 このゲームには続編がある!という ワケ。そういえば、ほら、結局使い方 のわからなかったアイテムも、いくつ かあったでしょ。あれはすべて、第2 部への伏線だったのよね。4つめの青 い石はどこにあるのか、セヴァのプレ ッツェンポイントの正体はなにか、そ



の謎もすべて解き明かされるの

して、運命の戦いはこれからどう展開 するのか……。第1部では語りきれな かった遠大なストーリーが、はじめて 完結する第2部。発売はまだ未定だけ ど、ぜひ見届けるしかないよね!



#### つき堂へめ入口を 中るデカキャラだ!

「鐘の音が5回鳴ったとき、マリアがいけにえに なる。キースからそう聞かされ、マリア救出の ために鐘つき堂へ急ぐアドル。だが、鐘つき堂で アドルを待っていたのは第5のボスキャラだった マリアの処刑がもうすぐ始まるとい



うのに、なんてこ とだ! アドルは あせった。こんなと ころでぐずぐずしてはいられない。ア ドルは渾身の力をこめて、ファイアー ボールを放った

#### 周囲を飛びかう4匹の ムシを狙い撃てし

こいつの弱点は、本体のまわりを8 の字を描きながら飛んでいる 4匹のム シみたいなやつだ。本体をいくら攻撃 してもダメージを与えることはできな いぞ。タイミングをはかって、ファイ アーボールで狙い撃ちだ



▲入口のミゾのところにもぐりこんで、正面のみを 攻撃するようにするとラク。少々のダメージ覚悟で

#### はたしてアドルはマリアを救えるか?

ボスキャラを倒したアドルは、鐘つ き堂の奥へと進んだ。そして、祭壇の 上で処刑の時を待つマリアを見つけた。 アドルはマリアに駆け寄ろうとしたが 祭壇には強力な結界が張られていて、 近づくことができない

鐘を打つのをやめさせなければ! アドルは急いで階段を駆け上がった。 2回、3回、4回…。無常に鐘が響き わたる。アドルは、マリアの処刑をく いとめられるのだろうか?

イースⅡ』の物語は、このあたりか らいよいよ感動のクライマックスへ向 けて、加速度的にもり上がっていく これから先にどんなことが起こるのか それはキミたちに、自分自身の目で確 かめてもらいたい



▲いたぞ、マリアだ。でも、結界が邪魔をする



▲鐘つき堂の頂上。向こうには雲海が広がる



#### 夢見の像

√石にされた人々をもとに戻す 力を秘めた像。使い方は、 スの女神が教えてくれる



#### 金色のペンダント

◀女神が首にかけていたもの。 神殿の中枢部へ導いてくれる。 脱走者が持っている



#### 黒い真珠

▲溶岩面で使ったアイテムだが、 ふたたび使うことになる。また、 黒真珠には重大な秘密が



#### クレリアソード

◀最強の武器。石にされていた 男が持っている。クレリアア クレリアシールドもある

#### サルモンの神殿 ダイジェスト!

神殿に突入したアドルは、まずザバ の部屋へ向かったが、ザバは北の会議 室へ移動したあとだった。そこでアド ルは通行証を手に入れ、格子を抜けて、 会議室へ向かった。会議室に潜入した アドルは、ささやきの耳飾りで会議を 盗み聞きし、脱走したいけにえたちが



地下水路にい ることを知る。 走者たちに会 うべく、サル

▲認識コードを盗み聞き モンの神殿の 西側へと急いだ。ところがだ、地下水 路への入口には、魔法使いダレスがい て、アドルをさえぎった。ダレスの警 告を無視して突入しようとしたアドル は、呪いをかけられ、人間に戻れなく されてしまった。しかたなく、魔物の 姿のままで脱走者の隠れ家を訪れたア ドルだったが、中に入れてもらえるは ずもなかった。しかし、呪いを解く方

はできた。聖 なる杯を手に 入れ、ラミア



の村のレグの

▲リリアたちは石にされた 家の井戸水を飲んで、人間の姿に戻っ たアドルは、ふたたび脱走者たちのも とへ向かった。隠れ家にはなんと、行 方不明になっていたリリアがいた。再 会を喜ぶアドルとりりアだったが、そ の喜びも長くは続かなかった。どこか らともなくダレスの声がしたかと思う リリアや脱走者たちが石にされて しまったのだ。アドルの胸に、新たな 怒りの火が灯った。

その後アドルは第4のボスキャラを 倒し、銀色のペンダントによって神殿 の本館へとワープした。本館の地下水 路でキースから水路室の鍵を受けとり 水路の水を干上がらせたアドルは、水 路を通って、女神の宮殿にたどりつい た。イースの女神は、石にされた人々



をもとに戻す 方法を教えて くれた。さあ 鐘つき堂へ向

▲女神の声が聞こえる

かおう

# 

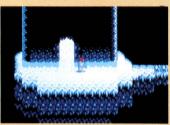
#### スタートから鐘つき堂まで

5人の神官には会えたのです が、6人目の神官ファクトの いる聖域はどこにあるのですか?

ランスの村で、ジラの家の 地下室に行き、邪悪な鈴を鳴 らします。すると壁がくずれ、モン スターがゾロゾロ出てきます。その とき開いた壁の穴の向こうに、神官



▲壁の穴の中に、聖域への道があるのだ ファクトを祭っている聖域があるん



▲ ファイヤーの威力さえアップすれば OK

氷の壁がジャマで先へ行け ません。どうすればいいの?

敵を倒し、アドルのレベル を上げることです。あるレベ ルに達すると、ファイヤーボールが 大きくなり、破壊力が増します。そ うすれば、氷の壁なんて、あっとい う間に粉々にできます。

「精霊の衣」が見つかりませ ん。どこにあるのですか?

「精霊の衣」は、氷の山で 手に入ります。しかし、宝 箱の部屋への入口は、正面からは見 えない側面についています。ガケの 側面にまわりこみ、入口を探してい れば、見つかるはずです。



▲これがないと、後半がかなりキツイぞ

さまが侵入者だな!! くば、おまえを魔物に変えてしまうぞ!

▲魔物のおどしなんかにひるまないように

魔物がジャマをして先に行 けません。どうするんですか。

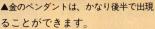
たしかに魔物におどされま すが、先へ進めないわけでは ありません。魔物のおどしに負けず、 奥へ踏みこんでいかないと、話は先 に進みません。魔物の力によって、 ルーの姿に変えられてしまいますが、 もとに戻る方法はちゃんとあります。 思いきって突破しましょう。

金色のペンダントは、どこ にあるんでしょうか? 神殿中枢へワープできる金 色のペンダントは、石にされ た脱走者たちが待っています。まず

脱走者たちをもとの姿に戻し、それ

から話しを聞きに行けば、手に入れ

▲金のペンダントは、かなり後半で出現



前回お休みしてしまってゴメンなさい。今回はキチン とやるからね。でもやっぱり、ソーサリアンに比べる と応募数が少ないし、あっと驚くようなネタがないの も困りもんだわ。みんな、なんとかしてっ!



#### ミュージック・モード 発見!!

MSX2版で、ミュージックモードが発 見されました。やり方は簡単。F3キーを 押しながら、データディスクを立ち上げる だけでOK。全曲聞くことはできないけど (オープニングやエンディングの曲が聞け ない)、その他の曲だけでも十分聞きごた えあるわよね。

実はこの情報、ルーに変身している時に 敵キャラが教えてくれたんだそうです。こ

んな隠しゼリ フがあるなん て、気が効い ててなかなか おシャレよね

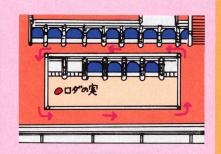




#### 経験値かせぎはここで!

#### ①溶岩の面まで

前半の経験値かせぎの 場所といったら、ランス の村のジラの家の地下。 ファクトの聖域へつなが る通路からは、敵がゾロ ゾロわいて出るから、フ アイアーを連射してれば バッチリOK!



#### ②サルモンの神殿で

神殿左奥、ロダの実の あるあたりの2階の通路 がおすすめ。隼の彫像を 装備しながら、通路をグ ルグルとマラソンしてい るうちに、どんどんレベ ルアップできるはず。で も、油断は禁物よ。





▲東京都の彩晶さん。 レアの影が薄いのか残 念だそうです。ハイ

▶岡山県の明石玲奈 さん。ゲームも勉強 もほどほどが一番!?



▼兵庫県のGILくん。キミはリリア とフィーナ、どっちの味方かな?



#### 「イース&イース !! 」の 新譜情報だし

サウンド面でも高い人気を誇る『イ ース』と『イースII』。すでにBGM集 がレコード化されているのは知ってい ると思うけど、新たに1枚、イースサ ウンドのレコードが発売される。その 名も「イース&イースII・スーパーア レンジバージョン」。このレコードの特 長は、演奏するのガフルオーケストラ だということ。大スケールでシンフォ ニックに演奏されるイースサウンドを 聴けば、きつと新たな感動がわきおこ ってくるはず。発売は11月5日。





Record of Lodoss War II

Diegoto of Louds with m

(RPG誌上ライブ)

## 汉岭—7.君

作/水野良とグループSNE 画/出渕裕

3代目騎士つー事で、 色り者なる長髪にして みた言な… スパーク!!とやー 女ージとは違うんだ。 ろうけど、敢えて 三スマッチを一担った訳ね. (本当は就行なんだけど)

芝加こしても. 1ペンもオルソンもこのスパークも 1パターンが大体

同じなのね...

ンマクション とかさ… 次回表紙UPを かざるのは どいった!!! 主なかるのは貴男

おさまみ ちょーだいね.

アルバン 9:25 ON SALE たルルケート… 伊東くんコミコンマ" 空伝ありやともんの

サルディーンブメージ

Buchi

#### episodeII 黒い影を追って

テーブルトークRPGの実際のプレイを、そっくり誌上再現する大好調連載第2回。 何者かに盗まれた古代の秘宝"魂の水

品球"奪還の密命を王より受けた、 フレイムの若き騎士スパーク。そ

して、彼と運命をともにするべ

く集まった5人の冒険者たち(GMの陰謀によりなしくずしにパーティを組まされた、というウワサもあるが・・・・)。無謀にも、彼

らはいきなり危険に満ちたロードス の荒野へと旅立つ。パーティを待 ちうけるものははたして何か!



# 都で起こりしふたつの事件の事

**GM** さて、続きだよ~ん、よ~ん、 よ~ん、のオルソンさんだ。

**ライナ** なにか、意味があるの?

**GM** うんにゃ、なんにも。カシュー 王とおんなじさ。

スパーク 無責任な G M はほっておいて、使命感に燃える騎士スパークは「魂の水晶球」の探索行を開始しなければならない。しかし、考えてみると手がかりがまるでない。だれが盗んだのか、またなんのために盗んだか、そしてどこへ逃げたのか?

**リーフ** 盗んだのはカーラさんじゃないの?

**GM** あ、あのねぇ。心臓が縮むようなことをいわないでくれる。

アルド・ノーバ それをいまから考えていては、ストーリーにはならないからね。たとえ、それが真実でもね。とにかく、わたしにはだれが犯人かはわからない! とだけはいっておこう。スパーク 知らないのなら、胸を張っ

**スパーク** 知らないのなら、胸を張っていうなってえの!

**アルド・ノーバ** でも、ソーサラーは それが商売だからね。

グリーバス まあまあ。おふたりとも ......

スパーク で、それから?

グリーバス それからって、とりあえずなだめただけですよ。8月号付録のキャラクター紹介にもわたしは「なだめ役」と、そう書いてあったでしょう。スパーク えーい。ゲームを先に進める努力をしないか、愚か者どもめがリーフ スパーク君、血圧が上がるわよ

**ギャラック** このパーティのリーダー では気苦労が絶えそうにないな。

スパーク うれしそうにいうんじゃない! とにかく、前回からいる酒場の 親父に聞いてみよう。話はそれからだ。 ライナ ずいぶん安直ね。

スパーク (怒りをぐっとおさえて) 親父、先日王城で騒ぎがあった晩、怪 しい人物を見かけなかっただろうか。

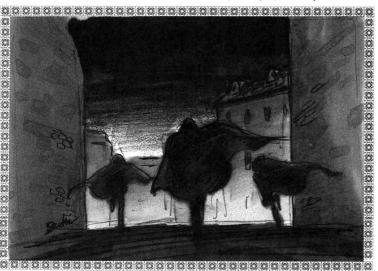
**GM** 城に賊が入った晩ですね? そうですねー、怪しい人影は見ませんでしたよ。なにしろ、わたしはぐっすり眠ってましたんで、へらへら。

**スパーク** コラ、G M ! おまえまで オレの足をひっぱるのかあ!!

GM 話は最後まで聞きなってば。店の親父は確かに熟睡していたので何も見ていないが、じつは街の浮浪者があの晩にひとり殺されているんだ。で、その犯人らしき影が南の方に走っていったのを見た者がいるという情報を教えてくれる。もっとも、城の事件と関係があるのか、どうかはわからないんだけれどもね。

**グリーバス** 情報って、それだけなんですか?

GM グリーバスの質問に対して親父は「そういえば、ほかにもあったような気がするが、それを思いだすためには、何か鍵となるものがいるかもしれ







フレイムの騎士にして、パーン、 オルソンに続くロードス島戦記3 代目のリーダー。アンラッキー・ スパークと呼んでください



傭兵出身の戦士。スパークとは幼 ななじみで、今回のパーティには、 ほとんどボランティアで参加。頼 れるアニイ



偉大なる肉体を持つ魔術師。彼の ことを「モアイ」と書いてきた読 者がいる。本人にはいわないでお こう、怖いから ないなあ」などととぼけている。

**リーフ** 鍵となるもの? それって、何か重大なヒントなのかな?

GM リーフちゃん、近いんだけどそれははずれだね~。

**アルド・ノーバ** どうやら鍵は鍵でも 黄金色の鍵のようだね。

リーフ ?

**ライナ** つまり、チップを払えということよ。

**スパーク** なんて、無礼な! オレは 国のために動いているんだぞ!

GM へへ、関係ありませんぜ、旦那。

スパーク ぬあんだとお!

グリーバス まあまあ、ここはすごん でいても解決にはならないから、金貨を1枚親父に握らせましょう。

GM そうこなくちゃね。では、追加の情報を教えてあげよう。えーと、彼の話ではその目撃者は、犯人らしい男がすっと消えていってしまったと、いいはっているんだそうだ。酒でも飲んでいたんじゃないかと、城の衛兵はとりあってくれなかったんだけれどもね。ギャラック 暗闇に消えたというオチがつくんじゃないだろうな。

GM だとしたら、ぼくはスパーク君に手討ちにされるだろうね。確かにその日は闇夜だったが、通りには窓から漏れる光もあったから、まったくの暗闇ではないらしいね。とにかく、浮浪者を殺した現場を見られたのを知った犯人は、南に向かって少し走ったあと、こつぜんと姿をくらましたらしい。

スパーク なんか、みえみえのヒント みたいだなあ。出てくる以上は事件と の関連性が強いのだろうが、それにし てはふたつの事件には共通の要素が少



ないように思えるぞ。

GM そうだね、このままでは確かに両者は無関係そうにもおもえる。でも、8月号付録のプロローグ小説をよく読んでちょ。それと、もうひとつヒントをいうと、殺された浮浪者というのは、じつは裏の世界では盗賊として知られていたらしいんだ。これは、きっとライナなら知っている。

**グリーバス** うーん、わからないなあ。 **リーフ** とにかく、南に行けばいいん じゃないの?

スパーク たぶんそうだと思うんだけれどね。この情報だけでふたつの事件の犯人が特定できるわけでもないし、確実に南に逃げたという保証もない。

**ギャラック** ウラを取る必要があるな。 **アルド・ノーバ** まるで、刑事ドラマ

スパーク まず、小説を読み返そう。 オレが宝物庫からの悲鳴を聞いて、現 場にかけつけるまでには、いったいど れぐらいの時間がかかったのか? GM 5分とかかっちゃいないだろう

スパーク その間に扉を開けて、中から「魂の水晶球」を奪って逃げているんだよな。魔法の使い手としか、考えられない。しかも、盗賊の技術にもたけている。やっぱり、犯人はウッド・カーラじゃないか!?

GM ハレホロヒレ……。



オカッパ頭がカアイイ、ドワーフ のプリースト。なぜか知らぬが、 受けねらいのギャグを連発するへ ンなヤツでもある



残念でした、みなさん。彼女は、 パーンとディードの娘ではありません! 人間の母親を探す、精霊 使いのハーフエルフです



先月の初登場で、いきなり場面を さらってしまった、イキでイナセ な女性盗賊。関係者に彼女のファ ン激増中















# 新米冒険者たち、南へ向かう事

GM その名はあまり一般には知られていないと思うんだけれどね。

**スパーク** で、もうひとつの事件だけれど、これはどう考えればいいんだろう。

アルド・ノーバ 酒場の親父に、その 浮浪者殺しの現場を目撃した人を紹介 してもらえばいいと思うけどね。

ギャラック 確かに。あとは殺された 浮浪者に関するもっと詳しい情報とか、 フレイム周辺の地理も問題だな。南は 「砂の川」ぞいにヒルトの街があって と、東は砂漠で西は草原か。北は海だ から、問題外だな。

**グリーバス** なんだか、少年探偵団み たいですね。

**スパーク** とにかく、手がかりをひと つずつ当たるしかなさそうだな。

ライナ わたしは盗賊兼業の浮浪者さんのことをどのくらい知っているの? GM まずは、腕利きの盗賊であるということ。まず物乞いをして、相手がどこにサイフを持っているか確かめた

彼のことをあまり知らない旅人を中心 に狙っていたらしい。

ライナ 知能犯ね。

GM 良い子のみんなは決してまねを しないように。

**グリーバス** 相手が盗賊だということを知って殺したのだろうか?

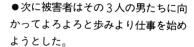
**スパーク** くわしくはじかにその目撃 者に聞いたほうがいいさ。さっそく、 場所を変えよう。

GM 了解。それではきみたちは、店の親父から目撃者の居場所を聞きだし、彼に会うために、下町の一画へと足を向けたのであった。チャチャチャーン。

**アルド・ノーバ** で、その男がいるなら、話を聞いてみる。もちろん、彼にも金貨を1枚手渡すからね。

GM もちろん、いるさ。で、彼は金貨を1枚もらえたのと、自分の話を信じてくれる人物の出現に喜んで、次のような証言をしてくれる。その証言とはこうだ。

●まず、3人の男が王城の方から駆けてきた。



- ●そのとたん、加害者は被害者を槍を 使って殺害した。
- ●目撃者がいたのに気がつくと、加害者3人は、南へと向かって走りさり、明かりの中でこつぜんと消えた。目撃者はその時同時に怪しげな声を彼らが発するのを聞いている。 以上だ。

**スパーク** うーむ、いまの話を聞けば ふたつの事件に共通点はある。

グリーバス そうですね。まず、凶器がスピアー(槍)であるということ。 第二に急に両者の姿が消えているということ。 科学捜査の前には犯人の割りだしなどカンタンなことなのだ。ハッハッハ。

**ギャラック** でも、南に行ったかどうかははっきりしないが。

**スパーク** それに正体も特定できていない。複数犯人ならカーラじゃなさそうだしな。

**ライナ** いくらカーラだって、分裂して増えるわけじゃないものね。

スパーク 目撃者は犯人の人相を見てなかったのか?

GM はっきりとはね。でも黒装束で、顔も黒っぽかったので、きっとスミでも塗っていたのだろうと彼は教えてくれるね。それに、3人は男としては比較的小柄で、そして細身だった。何より、目がずいぶん吊りあがっていたなあ、とのことだ。

スパーク まったく、情報を小出しに するから時間を取るんだ。これで相手 は特定されたな。

**アルド・ノーバ** いわゆる、ひとつの ダーク・エルフというヤツだね。

グリーバス ロードス島戦記の小説を見ても「スプライトの守り」は、ダーク・エルフの得意技みたいだしね。

ギャラック 「インビジビリティー」 だな。シャーマン・マジックの呪文に 「インビジビリティー」も確かあった か

リーフ あったわよ。

ライナ じゃあ、決まりね。

**スパーク** まあ、相手さえわかれば十分だろう。さっそく南へ向かおう。





リーフ 結局、南に向かうんじゃない。 スパーク それはそうだけど、最初の 情報だけでは動けなかったから。

GM じゃあ、南へと向かうんだね。 スパーク はいな。

GM 了解、じゃあきみたちは砂漠の 行軍ということになる。南に向かう街 道は照りつける太陽の日差しをさえぎ る木々の姿もなく、暑さは相当なもの だ。しかも、夜になると逆に急に冷え こんで、毛布がないと凍えそうなぐら いだよ。そして、そんな道中を4日ば かし続けると、フレイム第二の街、城 塞都市ヒルトにたどりつく。

スパーク じゃあ、さっそく聞きこみ だ。黒装束の3人組の噂を街を行く人 間や、店の主人、そして酒場の親父な どに聞いてまわる。

GM 行動が迅速だね。えーと、する と確かにそんな男たちの一団をこの街 で姿を見かけたものもいるんだけれど、 その数は3人ではなく、5人だったと いうことだ。

グリーバス 別に仲間がいたのかな。 それとも無関係なのかな。まあ、いず れにせよどちらに行ったのかは確認し ておかないとな。

GM 彼らは必要な食料そのほかを買 いこむと、また南へと向かっていった

スパーク 追いかけよう。食料とかは 補充して、街は通りぬけよう。

アルド・ノーバ 南に行くと、ヴァリ スがあるね。

GM さて、ダーク・エルフと思える 一団はどこを目指しているのでしょう。 スパーク たぶん、ヴァリス経由でカ ノン。それかマーモ本島だろうな。

ギャラック それまでに捕まえなけれ ばならないってわけだ。これはヒルト の街は素通りして賢明だったな。

リーフ あたしは母さまをこの街で探 したかったのに。

グリーバス 帰りに、寄ってもらえば いいんですよ。いまは任務のほうを重 要視しましょう。

アルド・ノーバ さすがドワーフとは いえ、プリーストだけのことはあるね。 説得がうまい。

GM 南へきみたちが急ぐといっても、 道はすぐに西に折れ、ちょっとした山



道になってくるんだ。フレイムの南の 玄関口にあたる街までは、およそ8日 ほどの道のりなんだけれどもその途中 ――えーと、5日目についにきみたち は先行する黒装束の一団を発見する。 それと、彼らの後ろに白いローブにフ ードを深くかぶった小柄な旅人の姿が 目にとまる。

スパーク 白と黒か、白は敵じゃない だろう。しかし、目指す敵を見つけた んだし、あまり間はおきたくはないな。 えーと、オレは騎士だから馬に乗って いてもいいよな。

GM いいけれど、ほかのメンバーは 歩きだよ。

スパーク じゃあ、ふだんは馬を引い て歩いているさ。でも、いまは騎乗だ。 ランスを構えてチャージ(突撃)を敢 行する。みんなオレについてこい。そ れから、カシュー王の「オレについて まいれ」という言葉は日本語としては おかしかったぞ、小説家。詳しくはプ

ロローグ小説参照のこと!

GM ほっといてちょ。個人的な批判 はやめようね。 — さて、ほかのみ んなはどうするんだい。

**グリーバス** リーダーが行くんだから ね。しかたがないから、ランラン、戦 いますよ、ルンルン。

ギャラック もちろん、金で雇われた 以上、それに相応しい働きをするのが 傭兵というものだ。バトルアックスを 構えて、走る。

アルド・ノーバ ちなみに、相手を確 かめてからのほうがいいと思うけれど ね。

ライナ そうでしょうね。でも、走り だしたら止まらないから。

リーフ ということは、あたしたちも 参戦ね。

スパーク 聞け! オレの名はスパー クという。前を行くダーク・エルフど も、わがフレイムの宝物「魂の水晶球」 を返せ。









GM さて、そのスパークの声に前を行く者たちは当然気がつくことになる。まず、白いローブの旅人が後ろを振り返り、危ないと叫んで道端に身をかわしている。その声はどうも少女のようだ。残りの連中は、チャージをかけてくるスパークを見ると、黒いフードを次々にはねのけて、その素顔をきみたちにさらす。

もちろん、その顔はきみたちが予想したとおりに真黒さ。ディードリットと同じエルフの特徴を残してなお、醜いその姿はきみたちの心を揺さぶるものがある。さて、まずは先制権の判定だけど、スパーク君、どうぞ ― えーと、その目は、そちらが先に行動だね。じゃあ次は、命中判定だ。まず、戦闘スキルで攻撃の命中判定を行ってもらおう。ダーク・エルフは回避が20パーセントだから、その分は戦闘スキ

ルからマイナスされるよ。

スパーク それでは、命中する確率が少ない。このラウンドは命中判定に集中力を使おう — 失敗か。じゃあ、通常の命中判定でダーク・エルフAを攻撃しよう — 当たらない。

**リーフ** 2回も判定に失敗するなんて、 あいかわらずスパーク君は不幸ね。

**GM** リーフが不幸にしているんじゃないかって噂もあるけどね。ところで、ほかの人の行動は?

**ギャラック** このラウンドは間合いを 詰めるためにひたすら走る。

**グリーバス** 足の長さはちがうけれど、 わたしもどたどた走りますよ。 **ライナ** コンポジット・ボウは使えな

いかしら。 **GM** まあ、敵は散開しましたからね。

AGM まめ、剛は成開しましたがらね。 狙えるヤツもいるでしょう。ダーク・ エルフDとEは狙えることにしましょ う。その代わりこのラウンド、移動は できませんよ。

**ライナ** わかりました。Eを狙いましょう。ダーク・エルフの回避は20でしたね — 集中力ロールが成功したおかげで、なんとか命中しているわ。で、ダメージが10発。

**GM** それはなかなか。けっこう、ダ メージがいったみたいですね。

**アルド・ノーバ** いちおう、ザップの 呪文を使ってみるね。じゃあ、Eに対 して使う。ダメージは8だけれど。

GM 他人の行動を見てから自分の行動を決めたい場合には、相手の行動が終わってからにしてよ。今回は許すけれどもね。そのアルド・ノーバのソーサラー・マジックの前にダーク・エルフEは哀れ息を引き取った。

**リーフ** わたしも、ファイア・ボルト の呪文使おうかな。えーと、 Dに対し て使います。 ダメージは11発。

**GM** 痛い、痛い。でもまだ生きていますよ。では、ダーク・エルフAとダーク・エルフBが反撃を試みる。残りは徒歩組を待ちかまえるつもりのようだ。スパーク君の回避は?









#### RPG WORLD



スパーク 20パーセント。馬に乗って いると修正あるの?

GM うんにゃ、なんにも。あまり複 雑なシステムじゃないからね。チャー ジにも修正がかからないぐらいだもの。 またみんなでシステムを見直して欲し いな。

それはそれとして、ふたりのダーク・ エルフはスピアー(槍)でスパーク君 を攻撃をする。で、大はずれと、命中。 えーと、7発のダメージだけどプレー ト・アーマーで完全に防御されている ね。じゃあ、ダメージは1発だ。

**スパーク** とにかく最低1発は当たる のか。

GM そういうこと。スパーク君は一 度馬で駆け抜けなければランスでは攻 撃できないよ。

**スパーク** チャージをかけたからな。 このまま踏みとどまって、武器をグレ ート・ソードに変えることはできるか。 GM 次のラウンドをそれに当でるな らね。でも、そいつは少し待ってほし いな。

アルド・ノーバ 少しというと、それ は 1カ月のことだね。

GM そうだよ~ん、よ~ん、よ~ん のオルソンさんだ。

スパーク 2回も使うなー!

相手をよくよく確かめずにいきなり 突撃を敢行した無謀なパーティに最初 に立ちはだかる敵、ダーク・エルフ。 その実力やいかに。はたして、スパ

ークたちはこの敵を倒し、「魂の水晶球」

を取りもどすことができるのだろうか。 そして、白いローブを来た謎の少女 の正体は?

あまり、バランスが取れていない簡 易システムには、死の危険がいっぱい だ。そして、早くもケガをしてしまっ た、スパーク君。もちろんその攻撃も 当たらない。

早くも急を告げる次号を待て!

オーバーワークがたたりHPがほ とんど残ってない不幸なGMこと、 ゲームマスターです。

今月から、お待ちかね「NPC募 集」を開始します。ロードス島Ⅱを 読んでいただいた方はご存じてしょ うが、ようするに、みなさんがつく ったキャラを選考の上、今回のキャ ンペーンのNPCとして参加しても らう―という企画です。募集要項 は以下のとおりです。

●官製ハガキに1名分のキャラ・デ

ータを記入 (複数記入や封書は不 (वि

②性別③年齡④種族⑤職業⑥外見 (できればイラストで) ⑦性格お よび特徴――を記入のこと

とくに⑦は、そのキャラの個性を 決定する重要な項目です。気合いを 入れて考えてね、では。

〈応募のあて先〉〒102 東京都千代 田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル 4F・コンプティーク・ロードス島係

●キャラ・データは①キャラの名前









突然の募集に応えて、いろいろな神様を送ってくれてどうもありがとう。 数はちょいとさみしかったけれど、ぜいたくをいえばキリがないからね。

しかしちょっと意外だったのは、わりとまじめな神様ばかりが送られてきたことかな。ちょっとギャグタッチの例をあげたんで、もうすこし "変な"神様ばかりくるかな、と思っていたんだけれどなあ。

「でも黒田さん、そりゃ無理ですよ。 だって『ウケセンを狙ったやつは、か えってボツる可能性が高いので注意す ること』なんて、堂々と書いてあるん ですからね」

「うーん。でもさ、あれはつまらない ギャグは読みたくないなあ、という意 味でありまして………」

「いいえ、あんなことを書いたら、ま

じめな手紙しかきませんよ。黒田さん が悪いんです!」

「そうかなあ?」

「そうです、読者のみなさんに謝りな さい!」

「どうもすみません」

というわけで、うやむやのうちに謝らされてしまった。なんか変だな?「まあそれは、いまさらしょうがないから、許してあげましょう。この次はどんな神様でもOKということにして、もういちど読者のみなさんから募集しますからね」

「はあ、よろしくお願いします……」「で、今月の原稿ですけどね、今回送られてきた神様でも、けっこうおもしろそうなのがあるじゃないですか」「まあ、原稿にはなるでしょうね」「それじゃよろしくお願いしますよ。 締め切りは△日ですからね」

あれま、もう締め切りが決まってしまった。う一ん、どうなってるんだ。 今月はすっかり編のペースに乗せられてしまったぞ。こりゃまずい、来月はなにか反撃の手段を考えなくっちゃ。 というわけで来月までのあいだに、キ ミたちも変わった神様を考えたら、コ ンプティークまで送ってね。



しかし神様というと、どうも思いだ してしまうのは、ボクが学生のころの ある授業のこと。先生がとつぜん質問 をしたんだ。

「人間はいろいろな文明を発達させてきたね。それじゃキミたちが人類の歴史をふりかえると、現代の人間がいちばんいい世界に住んでると思う?」

キミならどう答えるかな。ぼくはいちおうイエスだよ。いくら現代がひどくても、テレビもコミックもない人生50年の昔よりはましだからね。ところが、そんなあたりまえのことを聞くなよな一、と思ってクラスを見渡したらビックリ。女の子が2、3人、ノーと答えているじゃないか。

どうして今より昔のほうがいいんだ

#### RPG WORLD

か、正直いってボクにはよくわからな かったんだ。でも先生はあわてない。 さすがに教師を長年やってるだけのこ とはあるねえ。

「あなたたちクリスチャン?」 「はい」

なーるほど、そういうわけだったんだ。わからない人に説明すると、キリスト教で人類がいちばん幸せだったのは、アダムとイブがエデンの園にいた時代とされてるんだ。だから現代の文明がいくら発達していても、エデンの園のような楽園とくらべれば、ひどい時代だというわけなのさ。

ボクはクリスチャンでもなんでもないからビックリしちゃったんだけど、 敬虔なクリスチャンの人たちにとって、 聖書に書かれていることは厳粛な事実なんだよね。

そういえば、アメリカではしばらく前にRPGが宗教界から「子供の教育上好ましくない」と非難されたことがあったんだ。というのはRPGの世界はほとんど多神教だから、クリスチャンの目から見ると〝正しくない世界〞ということになるでしょ。また怪物や悪魔などのオカルト志向があるのたら、まのためRPGを出してる会社の中には、「RPGは正義が悪を倒すという教訓を、子供たちに教えるゲームです」というふうに主張して、非難をかわしたこともあったんだよ。

あ、そこのキミ、信じてないな。たしかに日本では、そんな非難を受ける心配はないだろうけど、なにしろアメリカだぜ。南部ではダーウィンの進化論と同じ時間をさいて、神の天地創造を教えろ、という州法が成立(後に連邦裁判所で否定された)してしまう国なんだからね。神様というやつは、とりあげかたによっては、ちと怖いテーマなんだぞ。



ボクの考えでは、神様の誕生には先祖崇拝、英雄崇拝、自然崇拝の3つの



要素があると思うんだ。まずはそのうちの先祖崇拝からみてみよう。

そもそも神様が生まれたのは、おそらく原始時代のことだろうね。人間がまだ知恵の進んだ猿から、たいして進歩してないころのことだよ。かれらは光と闇しかない世界に住んでいたんだ。太陽の光は生命力を与えてくれるけど、夜の闇には危険がひそんでいる。そんな状況の中で"光=生、闇=死"という考えができあがったのは、ごく自然のことじゃないかな。

そうなるといちばん怖いのは、闇の世界に引き込まれることなんだ。しかも身近には同族の死者、つまり闇の世界に去っていったものがいる。かれらの手により闇の世界に連れ込まれるのを防ぐには、死者を封じ込めるしかないんだよね。こうして死者を埋葬する習慣ができたんだ。

しかし、ここがじつは大きなポイントだったんだよ。だって死者を封じるということは、逆に言えば「死者には封じ込めなければならないほどの力がある」ということだからね。そういった大きな力をもった死者が、神様の最初の段階になったわけだ。

そうなると力のある死者を、いつまでも封じておけるだろうか、という考えが生まれるのも当然のことだろうね。そうなるとこんどは死者を祭って、どうか安らかに眠ってください、とやるしかないわけだ。たぶんこうして先祖を祭る風習が誕生したんだろうね。

そしてここでまた考えかたに変化が おこるんだ。もし先祖をきちんと祭っ ていれば、先祖はその力でわれわれを 守ってくれるのではないだろうか。こういう新しい考えかたが生まれたから、 先祖崇拝は"先祖=神"というかたちで宗教になったんだ。

ふりかえって考えてみると、日本の 宗教行事というのは、ほとんどが先祖 崇拝なんだ。夏の盆とか春秋の彼岸と か、どれもこれもみんな先祖供養の一 面があるんだからおもしろいね。



そしてこの先祖崇拝を、さらに拡大 解釈したのが英雄崇拝。英雄というの はただの御先祖様じゃなくて、ある地 域とか部族とかの危機を救ってくれた 偉大な存在だ。となれば郷土愛・部族 愛にあふれる彼は、特別な血縁関係が ない我々をも助けてくれるかもしれな い。そんな都合のいい理屈から生まれ たのが、この英雄崇拝なんだ。

もっともこの英雄のほうが、誰でもよく知ってるという意味からすれば、よりポピュラーな存在だね。御先祖様がその一家における神様だとすれば、英雄は地域・部族などの中で共通の神様なんだ。

この英雄崇拝も、わが日本国には非常に多いんだよ。たとえば日光の東照宮は、徳川家康を祭っているし、明治神宮は明治天皇を神として祭った神社なんだ。また東京にある乃木神社や東郷神社は、日露戦争で将軍だった乃木

希典と、連合艦隊司令長官だった東郷 平八郎をそれぞれ祭っているんだぞ。

もっとも原宿にある東郷神社は、なぜか勝負の神様ということになっていて(東郷平八郎という人は運だけで戦争に勝ったという説もある)、看板にダイスの絵が描いてあるというなんとも変わった神社だよ。きみもRPGなどでよくダイスを振るのなら、来年は初もうでに行ったほうがいいかもね。なにか御利益があるかもしれないぞ。



さて、最後に残った自然崇拝が、神様としてはいちばんメジャーだろうね。この自然というやつは、同一の地理条件に住む民族なら、ほとんど共通の神様なんだから、信仰される地域もそれだけ広いわけだ。だから多くの信者がいて、いろいろな神様がつくられ、ますます有名になっていくんだよ。

もちろんこの自然崇拝は、最初の先祖崇拝でもふれたように、"光と闇"という対立する要素から生まれたものなんだ。光はその源である太陽神へ、そして闇は暗黒神、または死の神へと変化していき、やがて善悪二元論などが生まれるんだ。この2つの神がいない神話はまずありえないからね。

いろんな要素があるから、だんだん時代がたつにしたがって、神様の数が増えてくるんだ。だいたい自然崇拝というのは、恵みを与えてくれる神様に感謝し、害をおよぼす神様には許してくれと祈る宗教だから、原則としてはなんにでも神様がいるんだよね。もっとも何百もの神様がいても、全部おぼえてるわけにはいかないから(日本にいる八百万の神を全部知ってる人はいないでしょ)、だんだん神様にも階級ができてくるんだけどね。

そんな神様を、性質によってちょっと分類してみると、だいたい次のようなグループにわかれるんだ。

- ○人間に利益をもたらすもの 太陽の神、大地の神……
- ○人間に害を及ぼすもの 冥界の神、嵐の神……
- ○利益も害もあたえるもの 海の神、火の神、水の神……
- ○不思議な(ぶきみな)存在のもの 月の神······

世界中にはいろいろな神様がいるんだけれど、こんなふうに分類してみると、なんとなくすんなりと理解できるでしょ。まあ時代によって性質が変わに入りきらない神様もいるんだけれど

Goi





こういった神様たちが、だんだんまとめられてくると、そこにひとつの神話体系が生まれるんだ。もっとも神話がまとめられ、書き残されるころになると、人間社会もだんだん進歩してくるから、それにみあった神様がまた生まれているんだけどね。

そんな神様の中でもいちばん古いのは、おそらく軍神じゃないかな。不幸なことに人間社会と戦争は、切っても切れない関係にあるからねェ。原始時代に部族どうしの抗争がおきるころには、守護神としての軍神が誕生してたんじゃないかな。

そのつぎに古いのは美の神(愛の神)かな。なんてったって恋愛は、人類が誕生したときからあるんだからね。でも恋愛をつかさどる神様がいる、という考えが一般的になるのは、かなり時代が進んで、貴族などがのんびりとラブロマンスを楽しんでいられる時代になってからじゃないかな。だから軍神よりは新しい神様だと思うよ。

よくわからないのが酒の神。そもそも酒がいつごろからあったのか、さっぱりわからないんだから、酒の神がいつごろからいたのかも不明なんだ。ただ人間が酔っぱらうと、ふだんとはちがう異様な行動をとるようになるから、たぶんそれを見て「あれは酒の神にとりつかれたんだ」とでも言いだしたんだろうね。そうなると酒の神というのは、"狐つき"などと同じような性質のものなのかな?

もっと時代が進むと、人間の生活も 多様化してきて、その中から音楽の神 とか詩の神とか、さらには知恵の神と かいった、神様の文化人が登場してく るんだ。ただこのころに生まれた神様 たちは、もうすでに偉大な先輩たちが いるから、あまり大きな力を持ってる わけじゃない。せいぜい詩人に霊感を 与えてくれて、傑作がつくれるように してくれるくらいのものなんだ。まあ ちょいと特殊な神様、という感じだね。

# RPG WORLD





人間が神様を拝むのは、基本的には 御利益が目当てなんだ。ということは 神様も楽じゃないよ。奇跡をおこした り、幸運を与えたりしないと、信者が ついてこないんだ。でもそのぶん神様 は、信者からいろいろな奉仕を受ける ことができるんだよ。

いつものように、とあるゲームでの おはなし。みんなで町を歩いていたら、 変な男にぶつかったんだ。

「ちょっと失礼、あなたたちは神を信 じますか?」

「なんだァ、池袋の駅前での勧誘みたいなことするなよ!」

「イケブクロ、それなんですか。まあ それより、私たちの神様を信じません か?」

「神様っていっても、いったいなんの 神様なんだい」

「もちろん戦いの神です。冒険者のみなさんには、今なら1年間の安全保証付きですよ。ダンジョンでひどい目に



あってからではもう遅い。転ばぬ先の 杖ですよ」

「ふーん、なるほどね」

「それに1年間無事故だった人には、 マジックアイテムを各1点、スペシャ ルサービスでつけましょう」

「そりゃいいや、のった。信者になる よ。でもなんでこんな大バーゲンで募 集をしてるの?」

「いやあ、この町は神様がやたら多く て、神殿だけでも二百以上あるんです よ。なんとか信者を増やさないと困る んでね」

「ふーん、それはたいへんだなあ」 「それじゃなにかあったら、私の名前 を呼んでください」

というと、男は突然消えてしまった んだ。

「れれっ、あれが神様だったのか!」 「みたいだね、本人がみずから勧誘し てるのか。なんだか中小企業の神様み たいだけど、だいじょうぶかな?」

しかし、いつもながらあまり深く考えないパーティは、その足でダンジョンに向かったんだ。ところが今回の冒険は大苦戦。強い敵がつぎつぎに登場してきて、あわや、というピンチに追い込まれてしまった。

「ど、どうしようか。さっきの神様に 助けを求めようか?」 「でも、マジックアイテムほしいな」 「そんなもの、死んじゃったらなんに もならないよ。神様、助けてくれー」

と呼んだらすぐに、なにもなかった 空間に突然穴があき、そこから屈強の 戦士たちがあらわれた。そしてパーティのかわりに、あっというまに怪物を やっつけてくれたんだ。

「わー、どうもありがとうございます」 「いやいや、わしらはまだ仕事が残っ てるからこれで失礼」

「じゃあお礼でも」

「いや、いらんよ。これからはあんた らもたいへんだろうからな」

などという謎の言葉を残して、戦士 たちはまた空間の穴に消えていったん だ。

「なんだったのかな?」

「でも助かったぜ。あの神様のおかげ だよ」

「そうです。私の御利益のほどは、よ くわかりましたか」

みんながふりかえると、そこには町で会った男、つまり神様がいたんだ。 「あっ、どうもありがとうございます」 「そんなことはいいです。それよりゆっくり休んでください。すぐに仕事に 出てもらいますから」

「えっ、仕事、それはなんですか?」 「大ボケをやられると困りますね。御 利益を受けたなら、さっきの戦士たち みたいに、ちゃんと奉仕をしてくれな くちゃ」

「えっ、じゃあさっきの戦士たちも、 どこかでピンチを救ってもらったんで すか?」

「そうです。さっきの御利益を受けたからには、あなたがたもあと5回は奉仕をする義務がありますからね。まず手はじめに北の山の洞窟で、魔法使いたちがグールに襲われてるから、それを助けてあげてください」

というと神様は、パーティを空間に 開いた穴の中に放り込んだんだ。



# オリジナル神様の紹介は、来月のファン倶楽部で!

ども、まいど冒頭でマンザイをさせられている圏です。しかし、今回はクロちゃんの言うとおり、だいぶマジなおハガキが多かったですねぇ。「そもそも神とはなんぞや?」といった哲学的なヤツがいくつも送られてきて、

「こりゃみんな相当リキ入れて、世界つくってるなぁ」とクロちゃんと2人で感心しております。まあ、マジなの、おもしろいのとりまとめて、来月号のファン倶楽部で紹介しようと思っているので、おっ楽しみに~!









▲愛知県/まっど☆満 ※やあ! 久しぶりの掲載だね。 あいかわらず、いいノリだっ!



▲三重県/山下幸紀 ※かわいそうな眠り姫はショックのあまり人事不省か!?



▲東京都/春日井猫美 ※おもわぬところでパーティの 属性がパレてしまったわけやね



▲東京都/風流人 ※こんなところで、フ○テレビ の宣伝をしてはいけません!!

ギャラリー「魔法のイラスト」展 きみはどんな魔法が好き!?

「魔法のイラスト」特集・第2弾だよ。 天照蠍くんをはじめ、みんななかなか 雰囲気が出ているね。いろんな魔法の いろんな劇的シーンをさらに頼む!





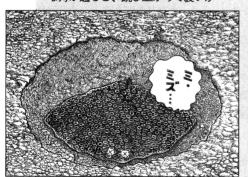


▲京都府/ T-SANJO ※ミサイルの迫力がでてるね。 トーンがなくてもがんばれっ!



チリの港バルパライソから、首都 サンチアゴへ行く途中、プダウェル という沼があり、そこには荷車を運 ぶ牛方がクエロの犠牲になったとい う話が伝わっている。

クエロというのは、沼の泥が堆積 して生命をもつようになったのだろ うか、沼の奥底に広がってちょうど ぶ厚い皮か膜のような形をしており、 届く範囲を人間、動物あるいは小さ な舟が通ると、跳び上がって襲いか



# モンスター百物語

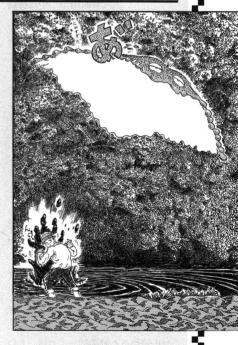
その11

# クエロの巻

イラストと文 大野真実

かり、つつみ込んでおぼれ死にさせ てしまう。そうしてできた死体をク エロは養分とするのだという。

しかし、この怪物も鉄道が走るようになってから姿を見せないのだそうだ。まさか走ってくる汽車にむかって跳びかかり、ひき殺されたわけでもあるまい。いったいどうしたのだろうか。もし見かけた人がいたら報告してくれたまえ。



〈参考文献〉ラテンアメリカ民話シリーズ() 『チリの民話』(新世界社) R.A.ラバル/三原幸久・平倉佳子共訳



今月もたくさんおたよりアリガトウ。読者がつくる情報ページが始まる。キミが見つけた優、いろな情報を載せるこのコーナー。採用された人は「大江戸情報網」の町人になれる! くわしくは221ページを見てね。キミのお手紙、待ってます!

# 秘技!(得)情報

#### アークス

PC8801シリーズ

#### 大阪府吹田市 中村勝信

このゲームって、ダンジョンでモンスターに襲われまくって、おちおち休息もできないんですよね、でも、大丈夫。壁のほうを向いて休息を取れば、モンスターは絶対に襲ってこないのです。勇士たちよ、これで安眠できるぞ。 このネタは、ほかにも数人からもらったよ。モンスターたちにいじめられ続けてきたキミ、よかったなっ!

#### アークス

PC8801SR

#### 東京都調布市 村穂浩児

草や鉱物を薬などに変えたいときは、ヴィド・シアに草を渡し、ダンジョンで休息します。すると、薬に変わっているのだ。

また、よろず屋で値切るときは、続けざまに値切らず、何か安い物を買ってから値切ると効果的。これは、ねばるときにも使えます。

編) 考えてみりゃ、もっともなコトだ よな。何も買わないで値切ろうなんて、 そりゃ甘いってもんよ、お客さん。『ア ークス』って、たくみに人間心理をお りこんだゲームだったのね。

# ティル・ナ・ノーグ

PC9801シリーズ

#### 北海道札幌市 須藤智香

ブロンズドラゴンが味方になってく れるワザだよ。

- 1. まず、洞窟(迷宮)に入って何歩か(1歩以上)歩き、ドライブ2のキャラクターディスクを抜いて、シナリオディスクに入れかえる。
- 2. あちこち歩くと、たいてい「ブロ ンズドラゴン」が現れて、味方になっ てくれるのだ。
- 3. 何匹も味方にしたいなら、またしばらく歩きまわろう。セーブするときは、必ずキャラクターディスクに入れかえること。(ドラゴンは残ってるよ)

戦闘中のブロンズドラゴンって、フライドチキンに似てる。でも、火を吹いたりして、頼りになるやつだ。

寒下のドラゴン様のことをフライドチキンだなんて、失礼なやつだ。バカにしてると、自分がフライドチキンになるぜ。ボワワーッ(火を吹く音)。

#### ティル・ナ・ノーグ

PC9801シリーズ

#### 神奈川県相模原市 小池正之

レベル20になったら、ぜひ試してほ しい技を紹介します。

1. 塔や洞窟の警報をなんどもくり返

し鳴らして、強いモンスターから経験 値をかせぎます。

- レベル21になったら、いったんセーブ。その後、再度警報を鳴らします。
   何回か続けていると、HP5ケタのやたら強いモンスターが出てきます。
   そこで、そいつらを倒すと、なんといっきにレベル50くらいまで上がるのです。
- 5. それから後は、いろいろと不思議なことが起こるので、ぜひ自分で確かめてください。

ただし、白兵戦では一撃で味方がやられてしまうので、投射の武器やミュドレアの魔法で倒すといいでしょう。

それから『マイト アンド マジック』でも、同じようにブラックリッジノース城の警報を鳴らして、王座の左右の部屋に出てくるモンスター(ドラゴン系、デーモン系)と戦ってみましょう。かなりの確率で、Black、Gold、SilverのChestが手に入ります。

総 ふたつのゲームの「警報ワザ」だ。 ただし、ふたつともかなり上級者向け の情報だね。それにしても、レベルが いっきに倍以上になるって、すごい。

## ミスター プロ野球

#### 広島県尾道市 井上佳洋

魅力を増やしたいなら、酒宴で4~7(つまり1~3以外)の数字を押すと、平均25アップします。

編 費用がかからず、そのうえ高級ク ラブ並の効果という、うれし技。知ら なかった人は、ぜひ実行してみよう。



#### ミスター プロ野球

PC8801シリーズ

兵庫県神戸市 田辺久也

投手のレベルを、各自の能力の上限 以上に増やす方法です。

- 1. レベルが上限よりひとつ下のとき に、投げこみをさせます。(たとえば阪 神の「いのまた」なら、4が最高だか ら3のときに投げこみをさせる)
- 2. そこで選手状態を見ると、レベル が上限よりひとつ増えているのがわか ります。(「いのまた」の場合、4が5 になってる)
- 3. その選手を、次の試合で先発か中 継ぎに使います。ただし、レベルを下 げないためにも、スタミナのなくなる 前に降板させること。
- 4. 試合後、選手状態を見ると、さら にレベルがひとつ増えています。 (「いのまた」なら、5が6に)
- 5. そして、その回のコマンドで、選 手を休養させます。すると、なんとま たひとつ、レベルが増えているのです。 (「いのまた」なら、7になってる。)
- 6. 休養明けに、レベルの増えた状態 で、そのまま投げさせることができま す。ただし、この状態は1試合に限り。 試合が終わると、もとのレベルに戻り ます。でも、同じ手順を踏めば、なん どでもこのワザをくり返すことができ るのです。
- 編)たった一試合に、自分の能力以上 の力を出しきって、燃えつきる男。ロ マンだぜ、なーんちって。

#### ミスター プロ野球

#### 奈良県奈良市 北脇秀樹

指導力などの数値が、すべて999に なるワザです。

- 1. まず、ふつうにデータディスクを つくります。
- 2. ドライブ1にディスク2、ドライ

ブ2にデータディスクを入れます。 3. フォーマットして、ディスク1を

ディスク2に換え、リセットを押し、 スタートします。

すると、すべての数値がフルになって いるではないか! 資金さえも9999に なってるのには驚きました。これで、 ラクに優勝できちゃうね。

編) なるほど、これは無敵だ! 優勝 どころかオリンピックだって夢じゃな い…んなワケねえって。

#### 天女伝説

PC8801シリーズ

#### 岐阜県中津川市 早川和好

裏ゲーム発見の報告です。

- 1. ゲームをV2で立ちあげる。
- 2. すると、このゲームはV1でしか プレイできないので、途中で読みこみ がストップしてしまう。
- 3. そこで"FILES"と打ちこみ、 リストの中から『KABU』というの を選んでRUNさせると、ポーカーゲー ムが始まるよ。

このポーカーゲーム、やり終えると 「セーブしますか?」と聞いてくるの でセーブして、『天女伝説』をロード すると、ワケのわからないところから ゲームが始まってしまうぞ。

編 カブっていうから花札だと思った ら、トランプのポーカーゲームなんで すね一。気分転換に遊ぶには、ちょう どいいよね。

## アマゾネスの秘宝

PC8801シリーズ

#### 東京都大田区 渡辺貴八

『アマゾネスの秘宝』

コマンド入力時にストップキーを押し てスクランブルモードに入ったら、ゲ ームにもどる前に「40EP1139」と入 力。すると、ボカシが取れるぞ。

『美少女さやか』

88 V A で動作させるには、 V 1 か V 2 のディスクベーシックを起動してから、 RUN "RST"と入れる。

また、コードナンバー入力時に「SA YAKA」と入れると、隠し場面が見 られるのだ。

『くりぃむレモン』

Bディスクに移ったとき、HIT ANY K

EYと表示されるが、そのときESPキー を押すと、スペシャル画面に!

編) うひょひょ技の連続攻撃だ。さっ そく試してみる不届き者がたくさんい るだろーな。ほどほどにね、うひょ。

#### カインドゥ ギャルズ

PC8801シリーズ

岡山県岡山市 西高の石藤宮

とんでもない裏ゲームを発見したの で、報告します。

- 1. ドライブ1にディスクA、ドライ ブ2にディスクBを入れて立ちあげる。 2 "PC-8801 SYSTEM CHECK" & 出たら、停止キーを押す。
- 3. Load "1:game1 bas" と入れて リターンキーを押し、しばらくしてか らF5キーを押す。
- 4. すると、ゲームが始まる。クリア したら、おいしいグラフィックが出て くるぞ。

ゲームは全部で5つある。上で紹介 したのは、ゲーム1の場合、ゲーム2 ならば、Load "1:game2 bas" と、g ameの次の数字を変えていけばいいワ ケ。ブロックくずしのゲームは、クリ アしたらドライブ2にディスクCを入 れてみよう。

編) これまた、うひょひょな裏ゲーム の報告、うれしいねえ。学校のテスト なんかも、いい点取ったらイイモノ見 せてくれる、なーんて仕組みだったら がんばっちゃうのになー。

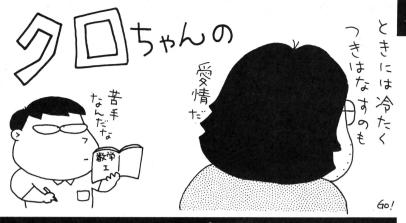
### こちら編情報

静岡県の山川 匠クンから、『悪女伝 説Ⅱ』のグラフィックがほとんど見ら れるというプログラム・リストが届い たよ。残念ながら、ここでお見せする ワケにはいかなかったんだけど、山川 クン、ほんとにありがとね。

あ、それから、8月号の松下クンの 『悪女伝説II』の得情報について、ひ とこと。「ファイルがないよ~ん」なん て手紙をもらったけど、機種のちがい だと思って、あきらめてね。かあいそ うだけど、明日があるさっ!!

#### 送り先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部 「私は見つけた!!僕は知っている!!」係



# 助日

#### 太陽の神殿



●私は『太陽の神殿』 ≤ をやっているのです

が、青いブロックが見つかりません。 球技場で何かをやるのはわかるのです が、何をすればいいのですか。私はも のわかりが悪いので、くわしく教えて ください。

〈福島県双葉郡・白瀬順子〉



●では、具体的に。 片目の仮面と赤い玉

は持ってるかい? このふたつを組み 合わせると、いままで見えなかったも のが見えるようになるんだ。さて、準 備が整ったら、球技場の廊下を歩いて 壁をみてごらん。キミが探していたも のが見つかるよ。



●初めまして、クロ 先生。自分はいま、

『太陽の神殿』をやっています。それ で質問なんですが、最後の太陽のカギ が取れません。道具はすべて持ってい ます。体を小さくして入ったのはいい のだけど、銀のカギを穴の中に入れた ら、ゴゴッと音がしただけで、なにも 変化がありません。どうかカギの取り 方を教えてください。

〈東京都江戸川区・出水輝彦〉



●おやおや、最後の 最後のところでつっ

かえていたんじゃ、くやしいよな一。 さて、カギを使ったら、ゴゴッと音 がしたとな。なんのカギが開いたのか

な? 実はこれ、屋根のカギなんだよ。 わかったかい? えっ? もっとくわし く? ようするに太陽のカギは太陽の 神殿の入口より大きくて、中から持っ て出ていくことはできない。外からで も、入口から手を入れて、取ることは できない。でも中でカギを使えば、外 から取れるようになるんじゃないかね。 へっ? 体が小さいから困った? 元 にもどす薬は持っておるじゃろ?

#### 道化師殺人事件



●クロ先生、どうか ヘルプミー。ボク

はいま『道化師殺人事件』をプレイし ているのですが、釘抜きを取って廃屋 に入ったまではよかったんですが、そ れからなにもできなくなりました。絶 対、廃屋には何かあると思うんですが、 ダンロに入ってもすすだらけ、左のド アは開けられないので、結局何もでき ません。それと、医者のロナルドがパ ブで「後でまた訪ねてきてくれ」とい ったので、医院に行ったけど、看護婦 が通してくれないので、ロナルドに会 うことができません。これからどうし たらよいのでしょうか? ちなみに持 ち物は団長の絵、手帳、鍵、ノート、お金、 書類、ナイフ、バケツ、釘抜きです。

〈滋賀県守山市・谷和弘〉



●この廃屋の中のド アは合鍵がなくっち

ゃ開けられないんだ。そのカギは関係 者のひとりが持っているぞ。だが、ま ずロナルドの話を聞かなくっちゃ。ロ ナルドは酒好きだということは知って るだろ? どっかで酒を買ってこよう。 看護婦に見せると、ああ、先生に会い に来たのか、とわかってくれるよ。会 えば証拠品をくれるので、関係者に見 せて、訊問開始!



●クロ先生、助けて ください! 私はい

ま、『**道化師殺人事件**』をプレイしてい るのですが、ついに行きづまってしま いました。マルタン・ルドックがどう しても訊問に応じてくれないのです。 持ち物は団長の絵、手帳、鍵、ノート、 書類、釘抜き、手紙、スコップ、時計、ト ランプ1、ナイフです。このゲームが 解けないまま、お嫁に行きたくない! どうかよろしくお願いします。

〈大阪市北区・上出瑠美〉



●ふつうはなにか見 せて、追及するのは 訊問ですべきなんだが、どうしても訊

問に応じない場合はしかたない。こち らから行って、証拠品をつきつけよう。

#### 王子ビンビン物語



●ボクはいま『王子 ビンビン物語』をや

っていますが、3種の神剣の最後のひ とつセクスカリバーを手に入れられま せん。ウメヤマの町の建物の地面にさ さっていると聞いたのですが、わかり ません。どうか助けてください。持ち 物は、コーラン、ドラゴンスゲーヤー、 アイスソード、木づち、ねんころりん、 飛び魚の羽根、眠りリンゴ、くつです。 よろしくお願いします。

〈大阪市西区・佐川英二〉



●うん、この建物が くせものなんだ。あ

の町のあるお店なんだけど、自分で歩 いて探してたって、見つからない。お 店の人が案内してくれないと、行けな い場所にあるんだ。この主人、この町 で売っている、ある高価な品物をほし がっているから、それを身につけてい くと、いいんじゃないかな。



●クロ先生、こんに ちわ。初めてハガキ

を出します。私は、『王子ビンビン物 語』をやっていますが、通薬が手に入

らないんです。だれかの保証が必要で、 そのひとがカッペロの町のある大陸 (北海道?) の北のほうにいるらしい ということはわかったんですが、それ 以上のことはわかりません。

〈香川県小豆郡・祐里香〉



●この情報は、自分 で調べたんだろうな?

人から聞いたんではないよな? 北海 道にキミはいると想定して、ヒントを 出すぜ。とにかく北のほうへ、行って みよう。そう、森の中を歩いてごらん。 ところで、保証人はどんな家に住んで いるかは聞いただろうね? その家っ てある童話に出てきたよね。その話を ちょっと思いだしてごらん。森の中に は、キミを保証人の家へと導くヒント があるぞ。



#### ●先生、助けて! 『王子ビンビン物語』

で困っています。一度は墓地からワー プしたのですが、体力が少なくなって もどってきました。町で体力回復して、 薬なども買って準備を整え、再び出か けようとしたんです。ところがさっき の墓へ行っても、ワープできません。 一体どうしてですか?

〈横浜市鶴見区・プンプン〉



●キミは荷物が重く なって、なにか捨て ただろ? え? 何かわからないかい?

カッペロの町で墓について聞いた情報 を思いだしてごらんよ。



●クロ先生、こんに ちわ。いま、『王子

ビンビン物語』をやっています。アリ スからレーナ姫を助けてと頼まれたの ですが、見つけられません。あのネズ ミがいる家が怪しいと思ったのですが、 どうしてもドアの向こうに行けません。 どうしたらいいんですか? 教えてく ださい。

〈大阪市北区・曽根崎真司〉



●ふむふむ、アリス から預かったものが

あるじゃろ? あれをドアの前で使っ てごらん。ほーら、ドアを抜けられた じゃろ。



『王子ビンビン物 語』の質問です。ト ランプの城でもらったダイヤは何に使 うんでしょうか。それと、アリスの鏡 をもらって、川の向こう岸のおじさん に渡すように頼まれたんですが、向こ う岸にわたれません。渡りかたをお・ し・え・て♡

〈兵庫県神戸市・松本貴之〉



●うーん、持ち物を 書いておいておくれ

よ。とりあえず、ゼンダイまでは行け る人だと仮定しておくぜ。ゼンダイの 北西に行ってごらん。ダンジョンの入 口があるぞ。ここをよーく、探検して ごらん。北の大陸へ行けるようになる ぞ。ダイヤをほしがる人は向こうの大 陸にいるよ。

#### クリムゾン



●いま、ボクは『**ク リムゾン**』をしてま

す。仲間はひとりで、持ち物はパドー ラの勇気、ラプノスの正義とカギが3 つです。カミナリ山に行ったら、すぐ 殺されるし、クリムゾンに戦いを挑ん でも、負けてしまいます。これからど うすればいいの?

〈広島県安芸郡・吉田剛司〉



●おいおい、難しい ところにばかりこだ

わっておらんで、できることからやっ てみよう。カミナリ山やクリムゾンを 相手にするのは、仲間がそろってから にしたまえ。イブハの町やドーサの町 でしっかり情報を集めたかい? もし、 しっかり話を聞いておれば、キミはい

ま、船を探して歩いているはずだぞ。 船を手に入れるために必要なカギは、 もう持っているからね。場所は自分で 聞きまわり、探しなさい。船が手に入 れば、いろいろ行きたいところもある だろ? もうひとりの仲間も見つけら れるぞ。がんばりたまえ、まだまだ、 先は長い。

#### カオス・エンジェルス



●は一い、クロ先生。 ボクはいま、**『カオ** 

ス・エンジェルス』 をやっているんで すが、どうしても2階から上へ行けま せん。ひととおり歩き回ったけど、ど うしても入れない一角があるんです。 あそこに階段があるのかと思うんだけ ど、どうやったらあそこの中に入れる んでしょうか?

〈兵庫県神戸市・ケイボス〉



●ふむ、まず、あの 入れない一角は、上

からしか行かれない。つまり、上への 階段はあそこにはないんだよ。じゃあ、 どこから上へ行けばいいかというとだ ね、壁にこの建物をつくった人の言葉 があっただろ? 平面図で見なきゃ、 わからない情報があるんだよ。まず、 マップをつくりなさい。そして、書い たマップをじっくり眺めてごらん。上 へ行くための場所がわかるよ。場所は わかったけど、階段を見つけられない って? そういう人は1階で開かなか った扉の開け方を思いだせ!



#### カオス・エンジェルス



● 『カオス・エンジェルス』のことで、

教えてください。水の中で息ができません。いたずらがきによると魔法があるらしいけど、あっちこっちを探しても見つからない。これじゃあ、あの水の中を探検できないよー。どうしたらいいのですか?

〈東京都港区・荒木育郎〉



●水の中に入ったと たんに逃げ出してる

のかい? 水の中を泳ぐために必要な 魔法は、あそこを抜けた先に書いてあ るんだ。だから、あわてて逃げ出さず に、体力回復の魔法を使いながら、も う少し進んでごらん。それと、敵を倒 して相手の能力を奪えば、息ができる ようになるよ。

#### ウイングマン・スペシャル



●初めまして、ボクは 『**ウイングマン・スペ** 

シャル』で迷っています。場所は第一部で、持ち物はハンマー、洗面器、吸殻、ライター、ガム、バケツ、水、さかな、スリッパ、あきかん(中に水)、タオルです。リモコン、ジュース、カギは、おくところにおきました。することもすべてやったと思います。最後にやることは、あおいさんのいるところの木のふしを調べることだと思いますが、調べてもなにも起きません。ただ、こんど、また見に来ようというだけです。どうしてもナースに会えません。ほかに何かやることがあるのでしょうか。どうか教えてください。お願いします。

〈愛知県豊橋市・高嶋伸也〉



●キミの症状は、第 一部をまだ、十分楽

しんでおらんときに起きるものじゃな。 まだできることがありそうじゃ。おく ところにおいたと書いてあったが、ジュースとカギは渡したという意味じゃ ろうな? 板のことが何も記されてお らんかったが、キミはリロちゃんのた めに一肌脱いでやらなかったのか? 穴を探検してみたいという願いをかな えてやれば、同時に川を渡る橋の材料 も手に入るのだ。移動コマンド以外の 方法で移動できるところが、もうひと つある。北倉先生のいるところから、 エレベーターに乗れるのだ。あと、望 遠鏡はのぞいたかな? お金はまわり を探して手に入れたまえ。お風呂場の 穴はのぞいたかい? テレビは見たか ね? もっと、もっと、楽しみたまえ。 それがゲームを解くコツじゃよ。



●どーも、初めまして。ボクは『ウィン

グマン・スペシャル』をやっているのですが、4月号のHOW TO WINOP.99で、松岡先生のところで、「取るどころか、取られちゃった」というセリフがありましたが、そこで、何をあげればいいのか? と、それはどこにあるのか? を教えてください。持ち物は、ハンマー、バケツ、カン、タオル、魚、水、スリッパ、洗面器、100円玉です。

〈東京都稲城市・霊南田祐一〉



】 ●根性が足りんぞ! まだ100円しか持っ

ておらんとは。ロビーの壁を見たまえ。 大事な忠告が書いてある。その忠告に 従い、お金が多くなれば、買えるもの もあろう。持ったら、しばし、ブラブ ラする。誰がそれを求めておるか、教 えてくれる者も出てこよう。

#### リバイバー



●『**リバイバー**』を やっています。ザリ

オザードのカギがどこにあるのか、わかりません。どうか教えてください。

持ち物はクリスタルロッド・英雄の剣・ 英雄の盾・英雄の鎧・ハリオザードの カギを持っています。

〈埼玉県羽生市・柿沼秀典〉



】 ●リスタークの町に 」あるクリスタル大洞

窟を見つけられないみたいだね。場所は町の北西(画面の左上)のガケさ。もちろん入口を見つけるには、アイテムが必要だ。それもこの町で見つけられる。町の中を歩いていると、ついてくるイヤーなモンスターがいるだろ?あのモンスターを倒すとカギが手に入るぞ。



●**『リバイバー**』に ついて教えてくださ

い。5月号で「アマリシア王国から出られない」という質問に対して、お答は「仲間が足りないなら、最初からやり直し。再度がんばってくれたまえ。」で、ボクも最初からやり直しました。しかし、ただひとりコート・バリアンが見つかりません。ボクはアイドラの酒場にいると思うのですが、そこに行ってもなかなかいません。どこにいるのですか? どうか教えてください。

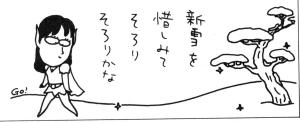
〈東京都世田谷区・中田 清〉



●そうだよ。そのと おり。酒場にもうい

るんだよ。ただ、キミの探し方がまだ、 足りないのさ。「そんなはずはない、ちゃんとみんなと話してみたよ」いやいや、酒場も奥が深いのだよ。カギのかかったドアを開けていないだろ? カギはカギ屋さんで売っているカギでO K。さあ、早く迎えに行きたまえ。







●『D&D®』につ いて、質問!

その1。5月号のコンプの117ページ の速さについての質問ですが、クロ先 生は、480'の速さのロック鳥のスピー ドは時速864mとお答えになっていま すが、野外のスピードはヤードだから、 時速28.8km/hではないのですか? その2。マジックユーザーの呪文は、 まわりに「サイレンス」の呪文がかけ られていると使えませんが、それでは クレリックの呪文の場合はどうでしょ うか? 同じように「サイレンス」の 有効なところでは使えませんか?

#### 〈北海道釧路市・亀掛川貴俊〉

① ロックについて はほかの人からも指

摘されたけど、たしかに野外での換算 率はヤードだったね。どうもありがと

② サイレンスをかけられると、呪文 は使えないよ。これについてはマジッ クユーザーもクレリックもエルフも同 じじゃないかな。



● 『D&D® 』の魔 法で、スピードが2

倍になる「ヘイスト」というヤツ。そ れをキャラクターにかければ戦闘での 攻撃回数が2倍になりますが、たとえ ば、1回攻撃してすぐ相手の攻撃範囲 から逃げ出すということはできますか?

このヒット&アウェイ戦法ができる とすれば、どんな敵がでてきたって、 ダメージを受けることがなくなってし まい、キャラクターはほとんど無敵と いう状態になってしまいますよね……。 「ヘイスト」の呪文の効果をどう限定 すればいいでしょうか?

〈大阪府・これでもくらえ!〉



●ヘイストでヒット &アウェイ攻撃をす

るのか。なるほどね え。いろいろなアイ デアが出るもんだな あ。でもキミがいう ように、それを認め るとほとんど無敵に なるから問題だね。 ルールでは「2回攻 撃してもいい」とは 書いてあるけど、「逃

げることができる」とは書いてないか ら、この作戦はやっぱりダメでしょう。



●え~、私は『D& **D**® 』のマスターを

やっとるんですが、こんどいっしょに プレイするプレイヤーたちのキャラは、 みんな性格がニュートラルやカオティ ックなのです。いままでローフル相手 ばかりだったので、どう扱えばいいか わかりません。どうすればいいか、ど んなシナリオがいいか教えてください。

〈岡山県岡山市・タコマスター〉



**】** ●カオティックにつ いてはよく誤解され

てるけど、別に悪人というわけじゃな いんだ。ただふつうの人よりきまぐれ で、利己的なところが多いんだよ。

だからよくある「悪い魔法使いが人 びとを苦しめている」という設定では ダメ。「悪い魔法使いがキミを苦しめた」 という話でないと、冒険にいく気には ならないんだ。

しかしこれはプレイヤーのほうが、 カオティックとはなんぞや、というこ とがわかっているときの話。「カオテ ィック=悪」という認識のプレイヤー も多いから注意してね。



●クロ先生。お願いで ★ す。『D&D® 』の経

験値について教えてください。

レベル ] で4200点の経験値を得たと します。ボクたちのマスターがいうに は、ファイターだとレベル2になって 経験点は3999点、残りは切り捨てにな り、マジックユーザーだとレベル2に なって経験点は2500点、残りは切り捨 てになるというのです。 ファイターは それでいいと思うのですが、マジック ユーザーは、レベル2で経験点は4200 点だと思うのですが……。マスターの いうことは正しいのでしょうか?

〈東京都中野区・西岡恭平〉



●あぜん。最近はあ まりにも単純な質問

はパスしてるんだけど、こりゃすごい ね。どう考えたっておかしいじゃない

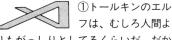
もちろんキミが正しいんだよ。この 例でいくと、マジックユーザーは最高 で4999点までは獲得できるんだ。DM はなんかカンちがいしてるんじゃない かな。



●イルヴァタール・ クロ先生こんにちわ。

ボクはトールキンファンなので『指輪 物RPG』に燃えています。で、質問! ①原作によれば、エルフは新雪の上で も足あとを残さずに歩けますよね? といって、体重をいちばん軽いものと して考えると17kg以上のものが持て なくなってしまいますが……。エルフ の体重はどう考えればいいのでしょう? ] ゲームをリアルにするため、くわし い地図をつくりたいのですが、参考に なるものがありません。やはり本で研 究すべきでしょうか?

〈大阪府高槻市・Ereinion〉



りもがっしりとしてるくらいだ。だか ら荷物が持てないということは考えら れないね。特殊能力(または魔法)に よって、新雪の上を足跡をのこさず歩 くことができる、という解釈が正しい んじゃないかな。

②うーん、海の向うでなら"ミドルア ース"関係の本がいろいろ出ているん だけど、日本じゃ手に入りにくいね。 そのへんにくわしいトールキン研究家 の編集部のSクンにあとを頼みましょ う。

.....

● RPGの資料に使えそうなものは日 本語のものはほとんどありません。ゲ ームの日本語版サプリメントを待った ほうがいいでしょう。英語でもいい、 というなら"The Atlas of Middle -Earth"がおすすめ。各時代の細か い地図、気象図、人口分布図など、RP Gで使える資料がたくさん入っていま す。洋書屋で注文すれば入手できるか もしれません。 (S)

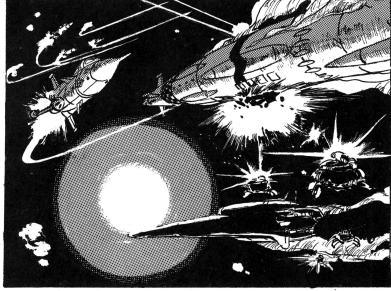


# 地球艦隊、かろつじて敵を撃退!

【地球艦隊旗艦発:サカキ特派員】黙 講せねばならない。激戦の末に得た勝 利はあまりにも苦いものだった。はか りしれない価値を持つ艦とパイロット の損失。敵、宇宙怪獣の侵略撃退とと もに宇宙に散った、熱き魂たち。私た ちはここに黙禱を捧げる。あの精鋭を 誇る先行遊撃マシーン兵器部隊「トップ」でさえ、100組のペアのうち、じ つに45組が未帰還となった。45%にも およぶ死亡(不明を含む)率は、敵戦 力の見積もりの甘さ、訓練の不足など が数字に表れたものであり、今後への 大きな課題となるだろう。今回はその トップ部隊を中心にレポートしよう。

去る8月5日、8517組もの応募者のなかから選抜試験を通過した総勢100組200人のペアが宇宙ステーション「シルバースター」に集合。地球艦隊オカダ司令長官の訓示のもと、トップ部隊の結団式が行われた。SーNHKで生中継もされたので、覚えている人も多いだろう。華やかなパーティーなども催されたが、この次の日には、激烈な戦闘が待っていたのである。

翌日、5隻の戦艦に分乗したトップ 部隊は、戦場となるであろう星系に向かった。アキレス、ナビオによる第 1 波部隊、そしてタージオンとグラビトンの第 2 波、バリオンの第 3 波部隊というシフトだ。だが、予定されていたジャンプポイントにはすでに敵が待ち



かまえていたのだ!

それは一瞬だった。不意打ちともいえる敵「重巡」(われわれはそう呼んでいる)の攻撃に、ナビオ、タージオン、バリオンの3艦が撃沈。パイロットたちはセーフティカプセルにより緊急脱出したものの、その損害は甚大なものであった。だが、わがトップ部隊には根性がある。乗艦を撃沈されたパイロットたちのガッツはさらに高まる!

残ったアキレスとグラビトンからも 出撃するトップ部隊。他の艦隊から負 けじと出撃する戦闘艇コスモアタッカ ーV。地球の明日は彼らにかかってい る。いま、彼らがおもむくのは「勝つ ための戦い」ではないだろうか。道は それしかないのだから。この戦闘に参 加し帰還を果たした最高のペアスコア ラーに話を聞いてみよう。

**サカキ**:ハロー。名前はエルフリーデ とマリアだね。どの船に乗ったの? **エルフ**:アキレスよ。

**マリア**:本当はタージオンを希望して たんだけど ——。

サカキ:それで戦闘の様子は?

**エルフ**:やつらが宇宙怪獣なのかって 考えるとこわくなっちゃって……。

マリア:でも、戦ったんだよね!

**エルフ**:「ジャックナイフ」と私たちは呼ぶんだけど、あれは大きかった。

マリア: RX-7の……千倍はあった。

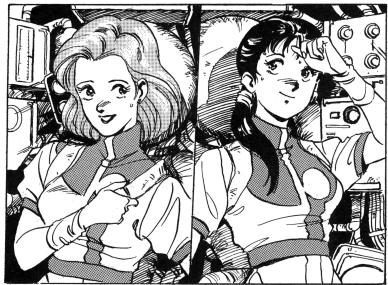
**エルフ**:あと「ワイバーン」とかね。 マリア:最後の最後まで、HPが2点

しか残らなくなるまで戦ったの。

**サカキ**: そして、帰ってきた、というわけですね。本当にごくろうさま。

超光速通信波でのリアルタイムアクセスにより、トップ部隊のすべての戦闘は記録されているが、そのなかで最高スコアをマークしたのはじつに19匹もの敵を倒したシリウス、シャルカのペアであった。が、かれらは帰ってこなかった。これが戦争なのだ。

地球を守らなければならない。トップ部隊に志願する若者よ、キミたちに 期待する。明日の勝利、明日の平和は、 その手にあるのだから。



▲トップスコアラー、エルフリーデ・バァインベルグ(左)とマリア・コールドウェル(右)

# 第1期トップ部隊リスト&戦果

位	ポイント	名 前	パイロット(A)	能力	パイロット(B)	能力	学校	≘上≡全	艦	帰還
	1220	横山善光	シリウス		シャルカ	DAC661	6	6	PJ.ms.	X
2	1173	神山洋介	T・スーニベルンハート			B6F973	6	76		X
3	897	宮本隆行	レイティーア・香山		早川雪奈	98C584	6	47		X
4	879	金政一	E・バァインベルグ		<del>  T/11目示</del>   M・コールドウェル	76C795	6	59		fô
5	872		イヌダ・ガウ							-
		水原忠義			ネコダ・ミア	EE4677	6	7		X
6	772	小林 修	桜井里恵		増田由香	67F594	6	13	4	0
7	722	大熊将夫	アキラ	FG3746		54H966	4	8	<u>()</u>	0
8	666	大市真弘	アーサー・スペングラー		カイ・スペンサー	85F4B2	6	21	2	×
9	643	本告敏文	ヤン・ウェンリー		ユリアン・ミンツ	GD6555	3	57	4	×
10	636	高岡 学	Cepheus		Eridanus	89F674	6	11	4	×
Ш	625	野田泰成	ヘルメス	EF3734	リオ	8AF684	2	26	2	0
12	621	原辺剛史	シャルカ・ブラニーク	97B577	レルキア・トーネード	GA5645	2	54	4	×
13	598	多田文明	ソムラ・カル	CB3796	リィム・エントルソン	86C798	6	29	2	X
14	561	山来貴	ディリンス	GD3584	ユカ	88E775	6	65	<u>(4)</u>	0
15	507	西田欣主	ヨシカズ・ニシダ		アキコ・タカダ	98E694	6	71	4	×
16	488	石田達哉	ガース	DH1755		BA8745	<u>(4)</u>	42	1	0
17	475	中込壮洋	ヒロ	DG6555		98C7B3	6	53	1	×
18	434	細川智博	ダイゾウ・スドウ		オヅマ・アリカワ	77DAA5	3	60	4	0
19	427	杉山孝之	ドラゴン・JJ	HF5573		69G852	3	12		0
20	393		サラ				6		4)	0
		若林良彦		FE6873		C9D575		78		-
21	391	鈴木良昌	マイケル・エギエット		キミイ・エギエット	689B55	4	32	3	0
22	382	横田清	ヨコタ・キヨシ		オオタ・ユウコ	66DB8A	4	5	4	0
23	374	井門正勝	B・イドウ		R・ノーランディウム	GG5444	3	41	1	0
24	366	大国護智章	ケイト・ラシール		ハリン・マレード	77E884	6	14	4	×
25	358	島村哲彦	シマムラ・テツヒコ	KD3835	ユミサト・ユヴコ	A6E948	4	35	3	0
26	353	大石光治	フレディ	FE2765		95J766	6	81	4	0
27	351	飯田 学	デッパ・ハヤシ	GG6543	ポン・タナカ	6CE667	3	4		×
28	336	板垣一彦	コノエ・アキラ	GE4674	シラギ・ケンジ	C9C684	6	10		0
29	302	安達雅則	セイ・ハーバー	FH4458	セル・ハイヤー	7CE687		9	3	X
30	253	中沢正行	ライ・リュウジ	FD6734	アヤノ・マキ	8BG835	3	30	4	0
31	251	佐々木健太	アニー・ゲイツ	GD3685	キャシー・ゲイツ	C8C763	6	98	3	0
32	242	斉藤公寿	ハヤオ		エリーヌ	C8F554	3	43	1	0
33	234	寺崎貴幸	ミハイル・ヴィットマン		ティーラ・ブラウン	A8D574	6	51	1	Ŏ
34	228	釜土	A・チェコロフスキー	GA3957		78CB65	4	18	4)	0
35	215	武田薫	ルーク・アレスフィート		マリア・テレジア	B8D846	4	83	4)	10
36	193	渡辺健	渡辺健		北条しのぶ	7CC754	4	40	4	0
37	189		トオヤマ・タツトシ		ハヤシ・ミチコ	9CG772	6	77	4	×
						97E945		2		ô
38	184	久野龍二	ディーン・ノアール		サラ・フィランゼア		4		4	
39	182	飯田倫久	なおこ		モリカワ	8DB466	3	36	1	X
40	168	藤野晴信	F・スターブリーズ		H・ブレードヒルト	8BD684	6	22	2	X
40	168	中川啓	ヴェレファング・ルシーナ		ストーン・リップ	8DC954	3	50	4	0
42	167	岩田大輔	ダイスケ・イワタ		カツユキ・フルツ	D5F983	6	67	4	0
43	160	福本勝彦	シルル	GB4A46		7BA776	4	84	2	0
44	158	枡井和也	R·田中一郎		クリスティー	A5F853	6	25	2	0
44	158	谷川康平	シェルミー・エル・フィダー		マクレーン・シーカー	77DA66	4	62	(5)	×
46	152	田廻健一	マイケル・トンプソン	86F772	ジェニファー・リー	FC4777	6	16	2	0
46	152	和田浩司	F・J・ビッテンフェルト		キタノ・ミナミ	53L877	6	28	1	×
48	148	石田 健	トリガー・シリュウ		ロアン・コウメイ	B7B499	4	45	3	0
48	148	西田アサ子	ヤツガタケ・ショウコ		ハクバサン・ヨウコ	7AE858	<u>(4)</u>	87	(5)	Ō
50	147	福田哲也	ジョウ	-	アルフィン	88F666	6	34	4	0
51	141	八木沢修	アイ	GE4565		A6D577	6	37	<u> </u>	10
52	129	川崎真悟	セガワ・カズキ		ムラカミ・ナツキ	A9H757	3	3	3	X
							_			+
52	129	外田輝幸	ファイフ・シーター		マジースト・プリシャン	68E688	6	44	3	0
54	128	西山俊治	L・A・V・シェーンコップ	LF4522	M・M・V・アイゼナッハ	E5M433	3	1	5	0

85組に1組という高倍率の試験を勝ち抜いてきたエリー トが以下の100組だ。そのエリートたちですら、実戦では 約半数が未帰還となる。生き残ったものはさらなる戦果 を、あとに続くものは明日のトップ部隊をめざせ!

位	ポイント	名 前	パイロット(A)	能力	パイロット(B)	能力	学校	試験	艦	帰還
55	122	真崎克利	桜月桂	CC5687	水木 優	78E784	6	73	2	×
56	120	中村淳一	フォーク・グリーン	HF5644	ラティス・ソール	7AD765	3	86	1	X
57	118	木下 豊	キノシタ・ユタカ	EE5565	ヤマノ・トモコ	C89667	6	20	4	0
58	108	田中直康	ナスタ・ミトン	FC4846	ミスリア・ディナン	A9E677	2	82	4	×
58	108	新井洋子	A・A・アルファリオ	GB5765	A・I・セフティー	A6E975	6	94	4	×
60	105	長内 章	J・L・ファンタム	GF7434	S・ルクシェナール	9AH844	3	23	2	0
60	105	高橋 遷	シオン・クリス	DC7865	ティアン・フィリス	B78957	2	99	4	X
62	101	佃 聡	リサ・ヴェルジェ	E85858	ラサ・ヴェルジェ	97B757	4	56	4	0
63	97	山田佳孝	フォールド・ヨシターカ		ジョージ・フェクバー	88B964	4	74	1	0
64	91	稲葉雅幸	フォウンテイン・ペン			69B484	6	80	1	×
65	90	吉村泰徳	セイ・キサム	GJ4572	フウル・ミシア	ABD672	6	15	3	X
66	88	時安正純	ボーイ・サンダー		ユーリ・ミア	76H586	6	85	<u>(4)</u>	×
67	87	山田 進	イッシキ・サクコ		ハヤミ・アキナ	8AD556	1	61	2	0
67	87	河西正夫	ブマ・マサオ	F97776	マックス・ケイ	A6A775	6	64	2	X
67	87	南野功治	ブライアン・シュナート		サラ・ジュリアーノ	A6B585	6	72	(2)	0
70	84	田原昭男	タハラ・アキオ	FF3544		98E867	3	19	<u>(4)</u>	0
70	84	高瀬純弥	D・デロベッサ		G・ペラロデア	56C967	<u>(4)</u>	88	3	×
70	84	坪谷真樹	エルサル・バドル		スーリー・ナム	A4C966	<u>(4)</u>	95	2	0
73	82	杉浦聡	シノブ·F·レミントン			AAF854	2	100	2	X
74	77	佐々木淳一	白虎	EH6534		89C854	3	24	3	0
74	77	松浦雄一郎	C・オグラス		F・ティスホーン	C7C955	4	27	3	0
74	77	加治孝行	カドノ・シン	DF5844		88C856	4	52	4	×
74	77	塚田 伸	アサダ・イズミ		シンドウ・サスガ	FG5844	3	91	4)	0
78	68	大田孝寛	タカヤン	ED5647	ワカリン	9DA652	3	89	5	×
79	64	細田新一	アーサー・アンカス	CJ3574		69F765	3	48	2	0
80	62	十枝義徳	T・トエソン		ファティマ・ウリクル	FG5844	4	31	2	Ö
81	60	上田康一	U	KG31C1	K	56P4B1	(5)	46	2	Ö
82	52	武者眞博	マーシ・パット	JD4574	ミナガネ・セイ	67E566	6	33	3	O
83	51	佐藤彰展	森崎静香		桂木秀一郎	FA7775	6	69	<u>(4)</u>	×
84	50	清水伸明	アオキ・シン		シブタニ・サチコ	87A972	2	49	5	×
84	50	浜本浩之	浜本浩之		大石伸之	896B73	3	92	4)	×
86	46	五百蔵志郎	K·K·K	FB5656		B9D654	3	63	<u>4</u>	Ô
87	45	西昌則	ミハイル・ビットマン		黒田孝高	B8E262	6	70	2	×
88	43	山川大和	アレーナ	HA8583		ACB486	6	90	4	Ô
89	41	孫雪華	孫雪華	89F764	周循	FD6653	3	17	5	0
90	40	大久保健一	ジル・ラングレット	JD3783	ミリシアム・フォーリス	979883	6	68	5	0
91	36	竹内嘉宏	アラマ・セテオ		ラ・キチコ	7AE754	3	55	4	X
91	36	松本真也	シラサギ・ユウコ		ナカジマ・ユウ	4AF975	3	58	4)	×
91	36		一条勇人		中城さなえ	B96796	6	97	2	_
94	27	板垣哲也	ナツミ・ツジモト		ミユキ・コバヤカワ	88F756	1	38	4	X
94	27		ツープラトン・タカサン		クワトロ・アズナブル	78E668	6	39	3	0
94	27	木村栄治	パプテマス・シロッコ		フォウ・ムラサメ	97D746	4)	75		×
94	27	(二) 本的未治 森慎一郎	マハラジャ岡崎							
98					トゥーリア北尾	95D878	4	93	4	×
	0	新宮謙介	ヨシツネ	DG3758		67D8B4	3	66	3	×
98	0	ト部晃太郎 <i>休</i> 々問知辛	ポール・ニューマン		メッサーラ・ミナミ	88B676	6	79	5	X
98	0	佐久間智彦	神崎麗娜	BA3567	ティアラ・アサティ	68D867	6	96	4	X

上の表は、実戦でのポイントにより 順位をつけたものである。能力欄はそ れぞれのパイロットの現在の能力で、 機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツ

部隊広報より の順。アルファベットは10以上の数字 を表す。(10=A、11=B。I と O ははず す。すなわち17=H、18=Jで、22=N、 23=P)。学校と艦は欄外参照のこと。 数字、アルファベットは左から判断力、試験とは、選抜試験での順位、帰還の 欄は、戦死・行方不明に×をつけた。

投稿によるポイント獲得者と特別認織 コードは以下のとおり(追加各1点)。 ☆難波正栄(横浜·TP1-201) ☆岸野 謙一(宮城·TP1-202) ☆下村家恵子 (大阪·TP 1-203) ☆森田幸男(大阪· TP1-204)

# 第1部

# キャラクター設定と学校生活

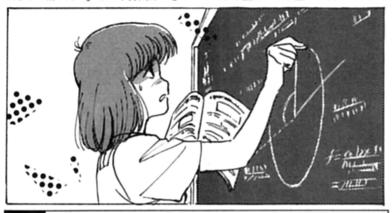
サカキ特派員の報告にもあるように、 いまや地球は危機にひんしています。 敵生物との激戦により、あの精鋭のトップ部隊ですら、多数の損害をだした のです。しかし「それでも私は、地球 のために戦いたい」という勇気ある志 願者は、ふたりがペアになってどんど ん応募してください。

入学はだれでもできます。まず自分 たちふたりの名前、性別、誕生日、血 液型を書いてください。実戦での運は、 どうも星座や血液型で左右されるよう です。もっともどの星座や血液型がツ イてるかは毎回ちがうようですが。

次に能力の決定ですが、中学段階での教育が改革されたので、今回は33ポイントを、判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツの6つに割りふってください。各能力は最低でも「ポイント必要です。

学校は6校あり、どこにでも入学できます。各校紹介をよく読んで、どれか1校を選んでください。前回人気のなかった学校では、何か特典を考えているようですよ。

そして入学したら、どの授業を何時 間選択するか決めてください。これで あなたの学校生活はスタートです。あ とは選抜試験をクリアするためにがん ばって勉強してくださいね。



# ● 中ラクターの設定

①名前、性別、誕生日、血液型を決定。 ②33ポイントを判断力、機敏性、知識、 生命力、魅力、ガッツに分ける。 ③学校を選ぶ。 ④合計25時間を、規定にしたがって各 授業に割りあてる。

★判断力……ロボットの操縦技術を判定する

★機敏性………・戦闘でのリアクションを判定する ★知 議……・・レーダー計測能力を判定する

★鮭 力……ペアのマッチングを判定する

★ガッツ……・・・・・根性さえあれば、どんなときにもチャンスがある!

## トップ部隊員へ

前回、自分のペアがトップ部隊 に入った人は、応募用紙の認識コードを書きこんでください。認識コードは"TP1-"ではじまり、 そのあとに選抜試験の通過順位が入ります。もし37位だったら"TP1-037"となります。そして126ページを見てから応募用紙に記入してください。

# 各校紹介

前回はハイデルベルグ電子工科大付属が圧倒的な人気で、香港とキエフがそれに続いた。 タスマニア、沖縄、サンディエゴの3校は人気が低かったが、今回はどうなるだろうか?

## 沖縄女子宇宙高校

アニメの舞台なのに、トップ部隊合格はわずか3組。これでは困るので、 授業をグレードアップします。いまま でよりもガッツや機敏性があがるでしょう。スポーツはテニスが必修です。

## キエフ工業大学付属

入隊者22組はマアマアだが、今回は 香港を抜きたいので、さらに優秀な生 徒を募集したい。母なるロシアの大地 のおかげで、生命力とガッツが養われ るだろう。スポーツはスキーが必修だ。

## タスマニア水産高校

海の男(女)は宇宙でも強い、というのがモットーなのに、選抜試験を通過したのが6組とは。そこで新講師を迎えて、判断力、生命力をさらに上昇させます。スポーツは水泳が必修です。

#### サンディエゴジュニアアカデミー

入隊者わずかに1組。廃校の危険す らあるジュニアアカデミーは、知識と 魅力のレベルアップを計画しています。 きみの手でサンディエゴを復活させよ う。スポーツはゴルフが必修です。

## 香港ビジネスハイスクール

ニイハオ、合格者24組はなかなか好 調ね。あとはハイデルベルグを抜いて、 龍の校旗を宇宙にひるがえらせよう。 入学すると機敏性と知識がアップする よ。スポーツは拳法が必修だからね。

#### ハイデルベルグ電子工科大学付属

圧倒的人気を誇る名門校。トップ部 隊への入隊者はじつに44組だ。きみも ハイデルベルグから宇宙を目ざそう。 魅力と判断力がアップするぞ。スポー ツはエアロビクスが必修科目だ。



入学したら、ふたりのキャラクターの授業を選択しよう。各科目のうしろに書いてあるのが、上昇する(かもしれない)能力だ。選択の規定については本文を読んでね。

# 果習科目

各教科とも「時間以上

# 教養科目

★外国語

★科 学

2教科を最低 | 時間ずつ

★国 語 ★地 理

★歴 史

5,74

# 2年2011日

自校の必修種目+ | 種目で計2種目を最低 | 時間ずつ

テニス・・・・・生命力、知識、ガッツ水泳・・・・生命力、判断力、ガッツ拳法・・・・生命力、機敏性、ガッツスキー・・・・・生命力、判断力、魅力ゴルフ・・・・生命力、知識、魅力エアロビクス・・・・生命力、機敏性、魅力

# 必修科目A

各教科とも「時間以上

 天文学
 判断力

 軍事史
 機敏性

 数学
 知識

# 

学校の必修科目を | 時間以上

 
 家政科
 沖縄女子宇宙高校 帆船実習

 複式簿記
 タスマニア水産高校 複式簿記

 旋盤訓練
 キエフ工業大学付属 文献研究

 物理実験
 ハイデルベルグ電子工科大学付属

# るの他

まったくの自由選択

さて、授業の選択には、次のような規定があります。時間数は25時間、実習科目と必修科目Aの7教科は、最低1時間ずつ選択しなくてはなりません。

教養科目と必修科目Bは、パイロットの訓練にはあまり関係ありませんが、 教養科目が2教科、必修科目Bは学校の規定による1教科を、最低1時間ずつ選択してください。

スポーツは2種目、そのうちひとつ は学校の必修スポーツです。これも最 低1時間は選択してください。また「そ の他」に入る科目は自由選択です。ど れを何時間選択してもかまいません。

こうして規定された最低時間数を配 分したら、残った時間で自分の好きな 授業を選択してください。

授業を受けると、キャラクターの能力が上昇するかもしれません。この能力の上昇する確率は、同じ授業をたくさん受けると、少しずつよくなります。

また複数の能力が上がる授業では、 それぞれの能力の上昇率はそれだけ低 くなります。はっきりいうとふたつ、 または3つの能力が上がる授業は、ひとつの能力しか上がらない授業とくらべると、上昇率がそれぞれ半分および3分の1となります。だからまれにす

べての能力が上がることもあれば、ひとつも上がらないこともある、というわけです。そういった点をよく注意して、授業を選択してくださいね。





# パーツの選択と選抜試験

さて学校の授業を終えた候補生は、 選抜試験を受けることができます。こ の試験は月の軌道上で実施され、軍事 科学研究所の作ったダミーの敵と戦い ます。そして倒した敵のポイントによ り、順位と合格者が決まるのです。ち なみに前回は、およそ20匹以上の敵を 倒さないと合格できませんでした。

この選抜試験の合格者は地球には帰らずに、シルバースターに帰還したトップ部隊に合流し、そのまま新しい作戦に出撃します。

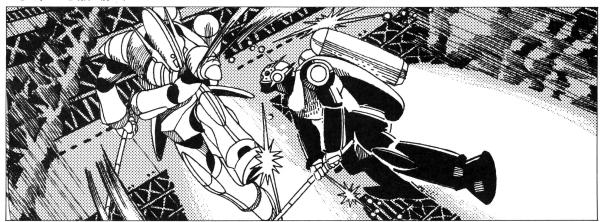
さて、この試験の前に、パイロット

は自分のマシーンを選択しなくてはなりません。現在使用されている軍用マシーン兵器はすべてRX-7型ですが、各パイロットは好きなオプションパーツを装備することができます。くわしくは下のコラムを見てください。

しかしあまり多量のパーツを持っていくと、マシーンの動きが鈍くなり、敵と出会ったときにたちまちやられてしまうので気をつけてください。判断力の高い天才パイロットならともかく、初心者は無理は避けるのがいいでしょう。マシーンの重量は60くらいですか

ら、もし核を 6 発持っていけば、それ だけでスピードは半分になってしまい ますよ。

それから各ペアは、選抜試験の前に自分たちの作戦を決めなくてはなりません。これも下のコラムを見てもらえばいいのですが、作戦には7つの項目があります。選抜試験で必要なのはこのうちの①と②だけですが、トップ部隊に入ってからの実戦にそなえて、残りの項目も全部記入しておいてください。③、④については右ページのコラムを参照してくださいね。



# 779**200**

パーツの使用には次のような制限があります。
①マシーンに同じパーツを複数つけることはできない。
ただし使い捨ての武器はいくつ持っていってもよい。
②学校専用武器は、その学

校の出身者しか扱えない。 ③どのマシーンも最初から クロウとプラズマ・ビアン キを持っている。 応募用紙の「使い捨て」に は数字を、その他には〇を つけること。

	名 称	重 量	威力
通常	クロウ(※)	2	2
	プラズマ・ビアンキ(※)	2	3
	サーベル	4	5
	トンファー(沖縄)	4	6
学校専用	ブーメラン(タスマニア)	3	5
	ヌンチャク(香港)	5	8
	斧(キエフ)	7	12
	投げ繩(サンディエゴ)	1.1	2
	フレイル(ハイデルベルク)	6	10
使	ランサー	5	10
使い捨て	ナパーム	7	15
そ	核	10	30
装備	追加装甲	8	
	レーダー	5	
	通信機	3	
(*)	は標準装備部品		

# 作戦選択

ペアの作戦として、次の7つの条件を決めます。 ①アタックの分担 戦闘のときにペアはアタックとバックアップにわかれます。どちらがアタックを取るかを次の3つの中から選んで、数字で記入してください。

- 1. キャラクターAが主にアタックを担当する
- 2. キャラクター Bが主にアタックを担当する
- 3. 状況に応じて変える

②ポジティブ・ライン 戦闘のときのペアの積極性を表します。1~10の数字を記入してください。数字が大きいほうが、危険をおかして積極的な攻撃をします。 ③乗船希望艦 実戦に出たときに乗船を希望する艦です。船の名前を記入してください。

②敵生物の選択 実戦で出会う敵のタイプが書かれているので、どれと戦うかを○×で記入してください。 ⑤ヒットポイント/⑥武器威力 HPおよび武器の威力が、出撃時の何%になったら帰還するかを決めます。 1~50までの数字を記入してください。

⑦戦闘中の離脱 ⑤⑥の条件に達したら、敵と交戦中でも離脱するかどうかを、○×で記入してください。



# 宇宙空間での戦闘と作戦

実戦はいろいろなパターンがありますが、まず戦艦どうしの遠距離交戦に続いて、トップ部隊などのマシーンが出撃します。そして小型や中型の敵生物を撃退すれば、敵の母艦などにも大きな損害を与えられるでしょう。

ペアとしての戦闘のやりかたは、選抜試験とさほど変りません。しかし敵はずっと強くなり、しかも種類が多くなるので、勇気だけでなく、細心の注意が必要でしょう。

ちょっと変わった統計によると、前回

は牡羊座、牡牛座、乙女座、それにB型のパイロットがついていたようです。 もちろん今回はどうなるかわかりませんけどね。それじゃみなさん、幸運を。



地球艦隊には現在のところ新鋭艦、 主力艦、旧式艦の3タイプがあります。 もちろん新鋭艦がいちばん安全ですが、 そのぶん激戦に投入される確率も高い でしょう。なお第1波で戦ったペアの ほうが得点は高くなります。

	安全度	第1波	第2波	第3波
新鋭艦	$\bigcirc$		$\triangle$	×
主力艦	$\triangle$	Δ	$\circ$	$\triangle$
旧式艦	×	×	$\triangle$	



# 実戦での作戦について

実戦ではあらゆることが不確定です。希望しても乗船する艦が変更されることがあり、敵を避けようとしてもレーダー索敵に失敗して戦いになることもあります。HPや武器威力が最初に決めた数値よりも減少したときは、戦場を離脱することができますが、もし51%以上残っているときに離脱すると、軍規違反になります。また戦闘中の離脱に失敗したり、帰還するあいだに新たな敵と出会い、やられてしまうペアもいました。あなたも気をつけてください。

## 今回の作戦について

#### 新鋭艦

アキレス ラーマ

#### 主力艦

オーロエ グラビトン

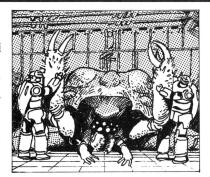
#### 旧式艦

ハドロン

今回の作戦も、詳細は軍事機密に属するので公表できない。簡単にいえば、前回の戦域に集結中の敵を、亜空間移動で奇襲する予定だ。しかし敵もさらに強化されているので、前回にまさる激戦が予想される。トップ部隊のベテランおよびルーキー隊員諸君の健闘を祈る。それでは出撃準備開始!

## 確認済みの敵生物

前回の大規模な戦闘で、敵の何種類かが新たに確認された。「重巡」などの巨大な敵は、われわれトップ部隊の手におえるサイズではないが、その他の敵もたくさんいる。「兵隊」「タンク」「連装タンク」などが主な敵であるが、「ジャンボタンク」「タランチュラ」などの中型の敵、「ワイバーン」「スネイク」などの大型の敵、さらには「ジャックナイフ」「上陸艇」などの超大型の敵などが存在する。



▲捕獲された「兵隊」の死骸。これが敵の戦闘組織の末端。ポイントの計算は、これを基準(約20ポイント)にして大きさ、攻撃力から計算する



▲戦闘中のトップ部隊が捕捉した未確認の敵。交 戦記録がないため、能力や攻撃力に関しては不明。 かなりの大きさを持つようである

# 「応募用紙の書き方と記入例」

ここまで読めば、きみも第2回の『トップをねらえ!』に参加できるぞ。しかしその前に忘れちゃいけないのが、前回にトップ部隊に合格したエリートたちだ。

このトップ部隊員には、実戦での成績にしたがって、次のようなボーナスポイントが与えられるんだ。(たまに広報活動で、名誉部隊員になってポイントをもらう人もいるけどね)

 1位
 5点

 2~5位
 4点

 6~10位
 3点

 11~30位
 2点

 31位~
 1点

さて、まずはみごとに生き残ったトップ部隊員から。きみのペアは今回は最初からトップ部隊に在籍しているんだ。だから右側の授業は選択しないでね。それからきみのペアは、ボーナスポイントの分だけ、能力値をアップすることができるんだ。点数を「判断力〜ガッツ」の欄に、好きなように割り当ててね。この点は自分のキャラクターそれぞれに追加できるんだ。またこのほかにも、きみのキャラクターは目にみえない成長をしているからね。

それからオプションパーツの欄と作 戦選択の欄は、全部新しく書き直してね。前回とまったくちがう装備、作 戦を選んでもかまわないよ。

さて次にせっかくのトップ部隊員が、 実戦で未帰還となってしまった気の毒 な人。その人の新しいペアは、政府か らの奨学金を使って、特別の能力アッ プができるんだ。

つまり今回は33点を6つの能力値に わりふってキャラクターを作るんだけ ど、未帰還となったトップ部隊員を作った人は、ボーナスポイントをそれにプラスできるんだ。つまり1位で未帰還だった人は、その後を継ぐペアに能力値を38点使えるんだ。でもそのほかの応募内容は、普通の人と同じだから、ちゃんと授業もオプションパーツも作戦も記入してね。

というわけでいろいろな特典があるんだから、前回トップ部隊に入った人は、今回の応募のときには、かならず認識コードを書いてほしいんだ。このナンバーの付けかたは、122ページに書

いてあるからね。

さて今回から『トップをねらえ!』でも応募券が必要になるんだ。応募券は最初の目次のページに印刷されてるから、切り取って貼ってね。応募用紙じたいは同じサイズなら、ページを切っても、コピーでもいいけど、応募券が貼ってないと失格だよ。そして封書で下の住所まで送ってね。締め切りは9月18日の消印までが有効だよ。

〒102 千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク 編集部『トップをねらえ!』応募係

	名		前	A		B		名	前	<b>(A)</b>	B
	性		別	女		女			基礎	2	1
1	延	生	日	5/5		3/4		実技	操 縱	2	2
	<b>m</b> .	液	型	Α		В		実技	バトル シミュレーション	3	ı
3	判	断	カ	7		3			メンテナンス	1	3
,	機	敏	性	8		4		教 養		1(科学)	1(国語)
:	知		識	4		7				I(歴史)	I(外国語)
:	生	カ 4 8 <sup>必 修</sup> 軍事		天文学	2	3					
,	胠			4		8			軍事史	ı	3
	ガ			3		7	7		数学	2	· 1
		2	ロウ	0		0		必修B	(文献)	ı	I
通	常	プラ	ズマ アンキ	0		0		スポ		l(ゴルフ)	1(ゴルフ)
		サ-	ーベル			0		ーッ		2(拳法)	1(テニス)
専	用	(投	(げ繩)	0					特 訓	4	6
/±	L'	5	ンサー	2	本		本	その他	クラブ活動		
使拾	て	ナノ	パーム	2	個		個		レジャー	2	
			核		個	1	個	70.	ックの分担(1	) 敵種類	
		追加	加装甲	0					/ ノ ジカ 1型( 1 	兵隊	×
装	備	レー	-ダー			0				タンク 連装タン	0
		通	信 機	0		0			3	中型の商	

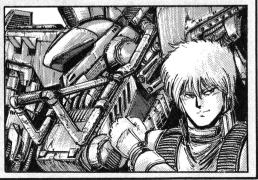
# ▶応募用紙の例(学校はサンデ

認識コード

ボンディノ・フィン タン: 連装: 中型( 大型) 配置希望艦 超大! ヒットオ

# ロボクラッシュもお忘れなく!

締め切りがすこし早くなったのに、なんじゃこの応募数は、などと担当者が思わずぼやいてしまう『ロボクラッシュ』。今回は新型マシーンあり、新機材あり、値下げありといったふうに、いろんな要素がからみあって、結果のほうはまるで予想がつかないよ。こんなに人気があるのなら、できれば決勝トーナメント参加者も増やしたいし、いろいろな企画もやりたいし、というわけで、実行委の悩みもつきない。みんな応援してね。ところで前回発表したライセンスナンバーにミスがあったんだ。3位の平木敏幸くんの「三四郎」は、正しくは"D一01201"。ごめんね。それじゃまた来月会いましょう。



# トップをねらえ! 応募用紙



名前	j				年齢	住所				*	ミこの	闌には何	可も書かない	でくた	ごさい
										2					
				,							-				
										100					
1	Š Ē	ń	<b>A</b>					e	B						
<u>ب</u>	学术	 交		-				1							
	, ,													_	
П	名		前	P	<i>(</i> )	B		名	Ī	前		A	,	B	
,	性		別						基	礎					
	誕 生 血 液 判 断		B						操	縦					
			型					実	1 / \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	ン コレーション	,				
			カ							テナンス					
	機	敏	性									(	)	(	)
	知		識					教養				(	)	(	)
生		命	カ						天	文 学					
魅			カ			* · · · · · ·		必		事史					8
	ガ	ッ	ツ				,		数	学				,	
		ク	ロウ			$\circ$		必修B	(	, )					
通	常	プラ	ラズマ ビアンキ		)	0		スポ				(	)	(	)
		サ	ーベル					ーッ				(	)	(	)
専	用	(	)						特	訓					
俧	LV	ラ	ンサー		本	8	本	その他	クラ	ブ活動	b				
使 捨	いて	ナ	パーム		個		個		レ	ジャー					
			核		個		個	マカ	who	λ <del>Δ t</del> Β (	)	敵租	<b>重類</b>		
		追	加装甲						アタックの分担( ) ポジティブ・ライン			兵隊	Ŕ		
装	備	レ	ーダー									タン			
		通信機											タンク		
~ 10 1%						1				中型の敵 大型の敵					
			認識	<b>¬</b> -	-			配置希望艦			,	超大型の敵			
													ポイント		%
													威力		%
												<b>戦闘</b>	中の離り	<b>#</b>	



どうも、お茶の水です。今月はつい に出た! 『A列車で行こうⅡ』の登 場と相成りました。このソフトをつく ったアートディンクって会社、前々か ら注目していた赤丸印のソフトハウス なんだけれど、残念ながらこれまで縁

日は 日は 沈み 界 今月の言葉解説 解説不可能……。たんなるお茶の 水のボヤキと思われる。いくらボ こうとも締切りは来るのだ!

が薄かった。前作『A列車で行こう』 もさることながら、『地球防衛軍』、『ハ ウメニ・ロボット』と見逃してきたの は、ワタシの不徳のいたすところ。

さて、と。『A列車Ⅱ』の話だ。結 論からいわせてもらうと、このゲーム、 はっきりいって手強い! のひとこと。 要は特別列車を決められた地点(ゴー ル)まで動かせばいいわけだが、途中 山あり谷あり倒産あり(!)で、なか なか思ったとおりにはいかないもの。 せっかくの列車も、運行のミスであえ なくスクラップ。ど一してこう事故が 続くのかと、思わず天を仰いでしまい ましたぞ。

でも、まあ、なんとかシナリオ1は クリアした。秋葉原よワタシに続け! といいたいところだが、どーなること やら.....

なお、このゲーム1回で終わらせる にはもったいない、ということで次回 に続くからそのつもりでいてください。



# SLG WORLD

# ■ 教授大いそがし! ■ SLG劇場の危機

(ここはご存じ、お茶の水研究室。毎度 のことながら、本業そっちのけでSLG に現(うつつ)を抜かす教授ありき……、ん!? ど、どーしたのだ!? 教授が珍しく机に向かっているぞ! おまけに天パ 頭が逆立っている!)

お茶の水(以下塗) うううむ、SLG やりたし、ヒマはなし。よりによって、 学期末試験の採点とはなあ。採点は忘れたころにやってくる。つ、つらいわい! 九段南(以下働) でも商売繁盛で、ケッコーなことよね。これで秋ちゃんとも 縁が切れるというものよ!

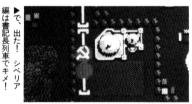
秋葉原(以下級) 教授、ヤッホーなのじゃ。ボクがいない間、SLG劇場、しっかり守っていてくれたかな!?

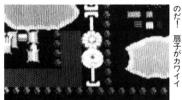
ま、よくぞ来てくれた。たまにはキミの肉厚ホッペタも懐かしいものじゃ!あのね、今日は教授いそがしいから、隅でおとなしく遊んでなさいね。

(というわけで『A列車Ⅱ』スタート)



リカは大統領列車です!







# コマンドー覧

コマンドを制するものは『A列車 II』を制す!

**線路敷設・撤去** 敷設・撤去は5~19時。 ほかは終日可

機能 線路敷設

線路撤去

とに資材10 t を消費 撤去した線路の量だけ 資材積載量がアップ

Iブロック敷設するご

自動移動 線路上をA列車がオート移動する

資材 自動

自動積込 指定すると自動的に資 材を積み込む

レール資材の 購入は1組250 t 単位

自動降ろし

指定すると自動的に資 材を駅に降ろす

#### ポイント設定 5 時から19時まで設定

可能

**設定** 線路敷設中、線路を45度の方向へ枝分かれさせれば O K。ポイントでの動作は「直進」か「分岐」か。指定を省略すると「直進」がとられる

駅建設·撤去

終日可能、ただし地形 により制限 ■駅建設

1つの駅を建設するごとに4000ドル。高い!

駅撤去

| 1つの駅を撤去するご | とに2000ドル。同上

発車時刻設定 19時から翌日の5時ま で設定可 指定した列車の発車時刻を設定する。駅ごとに 発車時刻を設定できるが、初心者のうちは、あ まりかかわらないほうが身のため

サテライト

終日可能、使いこなせれば | 人前!



■全体マップが表示される。自動パンを選択し、列車を指定すれば、走行中の車に合わせて、拡大画面が自動にスクロールする。[ESC]で元のモードに

リポート1

終日可能、列車の状況 を把握 6 ...

■列車の状況(走行の可否、乗客数、資材の積載量)などを参照するモード。リアルタイム表示なので、刻一刻と数字は変化する。なお、列車の購入が可能

リポート2

終日可能、会社の資金 状況を確認

■参照した時点より2日前の会社の資金状況(資金残高、収入、支出)が折れ線グラフで把握できる。なお、レールの総延長が大きくなるほど税金もアップ!

ファイル

終日可能、ゲームのセ ーブなど



■このコマンドは、ゲームの進行とはとりあえず無縁。セーブ、ロードのほか、マップの読み込み、フォーマットなどがこのウインドウに収められている

ゲーム終了 ゲーム終了。おつかれ さま!

**ティータイム** ティータイム。ちょっ



# 秋葉鉄道、赤字路 線をまっしぐら!

秋 ボクは『A列車Ⅱ』をやるために 生まれてきたよーなものなのじゃ。画 面数も1シナリオあたり2×4と手ご ろだし、とりあえずは線路を敷設!

爾 ふうん、そのAっていうのが線路 を敷いていくわけね。

釈 そう、これがA列車の正体なのじ ゃ! こいつをテンキーでもって、テ テテテと動かすと、フッフッフッ、自 由に線路が敷ける。ドラエモンの顔だ って描けちゃうのだ。で、こーゆーふ うに楽しみながらゲームを進めていく

のが『A列車Ⅱ』のダイゴ味! なん だもんね。

南 ということは、お絵かきツールに さも似たりってところね。でもひと筆 書きなのが辛いところよね。

(などといい気になって複雑怪奇な路 線を敷いたものだから、たちまち事故 が続出。衝突やら脱線やらでやがて倒 産。早くもゲームオーバー!)

釈 ありり!? どーしてこうなるの!? なんと、事故の賠償金がかさんで会社 がつぶれたんだって!? ふ、不愉快じ

南 ねえ、やっぱりお絵かきツールと はすこうしちがうんじゃないの?

## A列車IIの楽しみは!?

前作に比べてシナリオの数、マ ップの広さなどの点で『II』は大 幅にグレードアップ。なかでも楽 しみなのが、全部で5つあるシナ リオ。①アメリカ②中国③ソビエ ト4日本5ヨーロッパ―と、そ れぞれに特色のあるマップに仕上 がっている。サウンドボードを持 っているならなお結構。シナリオ が始まる前、各国の国歌が厳かに 流れちゃったりして、不毛の地に 鉄道を建設する使命感のよーなも のがフツフツとわき起こってくる。 それでは、と。全マップ制覇へ向 けて GOOD LUCK だ!





# このあたり、要チェックね

■街:鉄道が敷かれて 交通網が充実すれば、 当然街が発展する。と なれば人口が増え、キ ミの会社はウハウハも うかるというわけ

■駅:コイツがないと お客さんが列車に乗っ てくれない。とはいえ つくり過ぎるのも困り もの。駅の建設は慎重 に、適正規模で行おう

■車止め:列車が前進 でぶつかるとバックに、 バックでぶつかると前 進に進路反転。下手に 車止めを設けると大事 故につながる。要注意

■ A列車:プレイヤー の動かすこの列車だけ が線路を敷設すること ができるのだ。ただし 事故ると即ゲームオー バー。気をつけて!

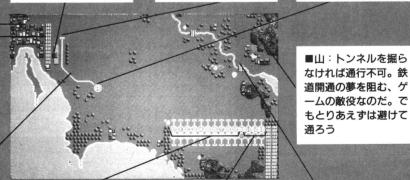
■レール資材:これが レールの素! スター ト時に駅にいくつかあ るほか、貨物列車が運 んでくれる。でも1組 500ドル!

■レール: はっきりい ってコイツが『A列車』 の影の主役。マップ中 をキミの路線で埋めつ くそう(!?)。勝利の日 は近い。ガンバレ!

■旅客専用機関車:キ ミの会社のドル箱。な んといっても収入はこ の列車が稼ぐ旅客収入 のみ。くれぐれも大切 に可愛がってやって

■貨物専用機関車:レ ール資材を無尽蔵に運 んでくれる縁の下のな んとやら。当然のこと ながら、客車とは使い 方が異なるので注意

■橋:橋がなければ川 を渡れない。これ自明 の理といえど、シナリ オによってはミョーに 意地悪なところに橋が あるので気をつけよう



# ■要するに旅客収入 のアップが先決!

- ・ えーと、説明書によれば、一刻も早く鉄道を黒字路線にしなさいって。そのためにはムダを極力なくして、効率の良い路線の敷き方を考えなくちゃいけないそーよ。秋ちゃんのいってたこととずいぶんちがうのよねぇ!
- 秘 どこが? おんなじこといってるのじゃ。ボクの場合、天才的なもんで、世の中の理解が得られないだけなのじゃ!
- ・ (秋葉原をズズィッと押しのけて) 収入は旅客収入だけだから、なるべく街 に近いところに線路を敷く、と。で、最 初のうちは環状線が有効。なぜだかわか る、秋ちゃん?
- 秋 ど、どーして!?
- ® フッフッフッ、今回は教授に代わって特別に教えてあげましょう。山手線の原理なのですよ! 詳しくは、右のコラムを見てくれればわかると思うんだけど、適当な距離をおいて列車をグルグル回らせれば、ダイヤ設定も楽だし、なんといっても事故が起こらないのが初心者にとってはマルなのよ!
- 念 えらい! よくぞそこまで成長したな、南クン! ぴったしカンカンじゃ!
- 南 そんなの、今どき若者のジョーシキですわ、ホッホッホッ。
- 第 ま、適度な常識と合理性さえあれば、 最初のうちは苦しくても少しずつ解いて いけるゲームではあるな。失敗の原因を 考えないヤツはダメ!
- 秋 どーせ私は便所仮面……。



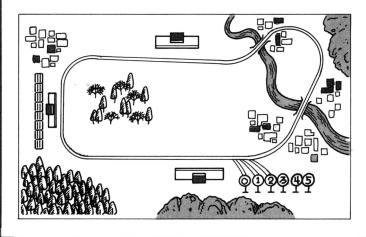
# 必勝法① やっぱり環状線が基本!

これはもっともポピュラーな必 勝法で、いまさらながらというム キも多いだろうが、一方で序盤が なかなかクリアできない人が多い のもまた事実。そこで、だ。あえ てとりあげたいのが必勝法①「環 状線」。環状線っていうとすぐ思 い浮かべるのが東京の山手線。

同じところをグルグル回っているわけだから、ダイヤ設定に気をつかわなくていいし、一度経営が軌道に乗ったら、あとは放っておいてもOK。会社のドル箱路線となってくれる。とまあ、イイことずくめの必勝法なんだけれど、だからといってただ環状線をつくれ

ばいいってものでもないんだな。 やっぱり+α (アルファ) がない となかなかうまくはいかない。で、 そのαっていうのをひとつだけあ げれば、「駅の数は路線の規模に 合わせて」ということ。駅と駅の 距離は長ければ長いほど、旅客運 賃も上昇する。これは極めて単純 な原理——コロンブスの卵ってや つだね!

ということで、とりあえずは環状線をつくってみよう。問題が起きたらその原因をよーく考えてみて、再チャレンジだ。清く正しい『A列車』ゲーマーへの道を歩んで欲しい!



# 必勝法② 資金の話

鉄道事業は夢とロマンってだけじゃ務まらない、とってもシビアなものなのだ。ということで、ゲームの勝敗の分かれ目が「資金」の問題。とくにゲームを始めてしばらくは、路線を引いたり駅をつくったりと、先行投資の連続。要するに赤字なのだ。最初の赤字がズルズルと尾を引き、「倒産」の連続で、あえなくゲームを投げてしまった人もいることだろう。で

もここでひとつじっくりと過去の 失敗を思い起こしてほしい。すな わち、①路線の敷き方にムダはな かったか? ②貨物列車をムダに 運行してはいなかったか? etc. ムダっていうのは金食い虫。ほん のわずかな不注意が、キミの会社 をじわじわと食いつぶしているの だ。

ま、あとはキミがもう一度考え てみてください。

# | めげずくじけず、 | 西海岸はも一すぐ

(というわけて秋葉原、さっそく環状線 づくりに取りかかった。が、どーしても うまくいかない。何度ゲームをやりなおしても、赤字経営事故多発。倒産。)

- 秋 えーい! この親不幸もんがあ! せっかく線路を敷いてやったのにィ、なしてこーゆーことになるんだよう!
- 歯 なしてって、こ、これじゃ倒産してくださいっていってるようなものよ!

(見れば、1画面分しかない狭い環状線に駅が5つ! 駅さえつくれば街ができ → 人口が増えて旅客も増える→鉄道会社儲かる、の短絡的・近視眼的発想がもたらした大悲劇なのだった! 『A列車』ファンが聞いたら、怒撃天を衝くだ!)

南 いいこと、駅はたくさんつくれば儲かるってものでもないの! 適当な距離をおいてつくらなければ、運行経費がかさむばかりで収入にはならないし、列車はダンゴ状態で走らせちゃダメ。前の列車が乗客を乗せたすぐあとに駅に入っても、お客がいないのは当たり前でしょ!

#### 秋 でも事故はどーして?

® 運行する列車の数が多すぎるの。シナリオ1 (アメリカ編) の五大湖付近の環状線だったら、せいぜいが2~3台あれば0 K! 次から次へと列車を投入するものだから、運行のタイミングが狂って、駅に停車中、後ろから来た列車に衝突されたりするのよ。しっかりしてよね、男SLGゲーマーなんでしょ!

砂 ううううう、『維新の嵐』では近藤 局長と呼ばれたこのボクが……。よーし、 われは昔のわれならず、じゃ。来月こそ はしっかりクリア→九段南見直す、フッ フッフッ見ておれよってば!

#### お茶の水の苦しいいわけ!

う一む、今月は本業が、予想外の大いそがしにて、『A列車II』、思ったようには掘りさげられなかった。地獄のような採点の嵐の合間をくぐって、どーにかこーにかシナリオ1

はクリアしたんだ けれど。フリーク の多いこのゲーム、 なまじっかなこと じゃ許してくれな いだろうなあ!



# 突然ですが

A列車の達人

# アイアン田中インタビュー

というわけで、私が『A列車』の達人と呼ばれたアイアン田中なんですよねえ。エッ!? おまえがSLGやってたとは知らなかったですって!? ホッホッホ、甘い、あまりにも甘い。私はキミたちが生まれる前、はるか太古の昔よりSLGには親しんでいるのですよ。で、そろそろ本題に入りましょう。『A列車』の魅力とは!?

私アイアンがつらつら考えるに、まずは路線の拡大に伴って街が発展していくことね。線路を敷いて駅をつくって、しばらくじっと辛抱の子でいると、始めは少しずつ、あとにはエッラ〜イ勢いで街が増えていくんです。これ、『A列車』をやりこんだ人じゃないとわからない快感。建設的すなわちヒューマンな喜び。いいもんですよ!

それと、ゲーム全体が、極めて 論理的にできているってことね。 失敗をしたらその原因をよーく考えてみる。で、リトライ。何回も試行錯誤を繰り返している内に見えてくるんだね、勝利への道が。そこそこの常識と、注意深ささえあれば、このゲーム、だれにでも解けるといってもいい過ぎじゃないんだよね。その意味で、このゲームをつくったアートディンクって会社はゲーマーに「考えさせる」ってことを非常に要求するソフトハウスなんだ。

最後に、できれば『A列車』、仲間と数人でプレイしてみたいね。何人かでやっていると、中にはくじけそうになるヤツが必ずでてくるもの。そんなとき、キミは夕暮れの海岸にその友人を呼び出し、

「フッフッフッ、ボクはもうこん なワザを見つけちゃったんだもん ね。どーだ!」と自慢する。これ すなわちゲーマーの悦楽だね!



# おたより募集!

今月もSLG通信はお休み。 スペースがない! てこともあるんだけれど、その限りあるスペースをさいても紹介したい! とゆーおたよりが少ないほうが、問題なのよね。SLG通信が大逆襲に転じるためにも、みなさ

んのおたよりが必要なのだ。裏ワザ、体験記、思い出の名作、などSLGに関するものならなんでも募集中。コンプティーク編集部「SLG劇場」まで、ドシドシ送ってくださいな、ではまた来月!!





# ぼう然自失の私を救ってくれた三木。 あなたこそ真の"えるざ、よ——!

(ミ、ミホーー!)

私は、驚くべき冷静さで『若』と滝 沢礼子の論理のスキをついたミホを、 はじかれたように見上げた。唇をキリ リとひきしめ、ステージ上の『若』と 滝沢を交互にきびしい目で見すえてい るミホは、ほんとうに別人のよう―― そう、まさに聖女のようだった!

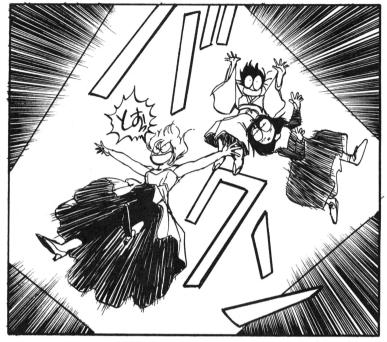
ミホは自信にみちた口ぶりで、さらにたたみかけるように言った。

「姉小路さん。子孫の男女間に生まれた娘同士なら、先に生まれたほうが "えるざ"となるのです。あなた方は その条件をご存じなかったかもしれませんが、これは、あなたが滝沢さんを "えるざ"と信じ、一族と学園の支配 権を主張する根拠とした手紙の書きまつまり、ほかならぬ姫のお父さたまで自身が調べられ、根拠となさった条件なのです。ということは、あなたも当 なのです。ということは、あなたも当 なのです。ということは、あなければなりません。いいですね?」

ミホに問いつめられた『若』は、握 りしめた両手をぶるぶるふるわせるだ けでひと言も言い返せない。

ミホはつづいて私に対して言った。「わかったでしょう、姫。あなたのお父さまはまちがってはいらっしゃらないわ。わたしのことをご存じなかっただけ。論理を何より重んじたお父さまですもの、わたしが"えるざ"だとわかれば、きっとわたしに協力してやれと遺言なさったはずよ。あなたが遺言

欠陥をついてみごと『若』たちを追いつめ



を裏切ることにはならないわ。さあ、 立って、わたしに忠誠を誓って!」

ミホのことばは私の心にしみわたり、 力となって体中にひろがった。なえた 手足に活力が、心には熱い感動の火が 燃えあがった。

「ミホ――いえ、"えるざ"。私はあなた に永遠の忠誠をつくします」

私は2個のペンダント――おじいさまに託されたものと、父の遺したものを取りだし、ミホにささげた。オトシマエがさっき与えたものと合わせて、ミホの首には今や、正統の後継者のしるしが3個輝いていた。

「さ、3個のペンダント――!?」 悲鳴まじりにそう叫んだのは、ステ ージ上の滝沢礼子だった。

「5個じゃなく、6個だったのね…… そうか、そうだったのよ!」

滝沢は納得したように深くうなずく と、ギラリと目を輝かせ、突然『若』 におどりかかってペンダントを奪い、 ヒラリとステージからとびおりた。

「ふたりとも、地獄の道づれよっ!!」

目の前に立ちはだかった滝沢が叫んだとたん、足元の床がパックリと割れ、私とミホ、そして滝沢の3人は、まっ暗な奈落の底へと落下していった!?

一方、戦闘部隊をひきいるチクリンは水で、その作戦とは? はたして私たちのいる体が、その作戦とは? はたして私たちは決が、その作戦とは? はたして私たちは決が、その作戦とは? さんだいるはいるはのですが、 大の情報というになったのですが、 大の情報をいるチクリンは水

ふさわしい変身をとげたミホが、その論理ふさわしい変身をとげたミホが、その論理ないってしまったのですが、"えるざ。に ちいってしまったのですが、"えるざ。に ちいってしまったのですが、"えるざ。に ちいってしまったのですが、"えるざ。に ちいってしまったのですが、"えるざ。に ちいってしまったのですが、"えるざ。に

舞踏会に乗りこみました。 舞踏会に乗りこみました。



前号までのあらすじ



# 滝沢礼

たく聞こえなかったかのように、ブツ 立ちあがり、ボクのことばなどまっ 神経質そうな手つきでとめ直しながら を奪うためにはずした胸元のボタンを

けど、『若』は、滝沢がペンダント

のはどうでもいい。舞踏会のつづきを 聖エルザの歴史だの、正統の後継者だ

「みんな、前座の茶番劇はおしまいだ

は一瞬、何が起こったかもわからず、 けるんだっ!」 いても、二度と開かなかった。 掛けになっているのか、踏んでもたた りと閉じてしまっていた。どういう仕 少女をのみこんだ穴はふたたびゆっく がついて駆けつけたときには、3人の ボー然と立ちつくしていた。ハッと気 「おい、『若』っ。ここを開けろ、 ボクはステージにむかって怒鳴った。 あまりにも突然のできごとに、ボク 開

の言いなりになると誓うまで、 夕がついた後で引きずり出し、こちら にとびこんだようなものだ。すべてカ 真の『えるざ』と称する織倉美保も、 まあいいさ。滝沢も、白雪も、そして ブツひとり言をつぶやいた。 にいためつけてやるさ……」 これで完全に袋のネズミだ。自分で墓 「くそつ、滝沢め……が、まあいい。 その目はすわって、完全に狂信者の

台もろとも。しかも、決定的な打撃を カリに演出してまで盛りあげた晴れ舞 目つきになっていた。 与えたのは、 崩されてしまったのだ。これほど大ガ た聖エルザ支配の論理を、アッサリと それもそのハズ。完ペキと信じてい 姫の論理でも、オトシマ

> もなく、 た。プライドの高い『若』に、これ以 スヤスと手玉にとったミホちゃんだっ 上の屈辱はないだろう。 新・風紀規則事件で一度はヤ

ちにむかって語りだした。 なりゆきを黙って見守っていた生徒た のように細め、体育館を埋めつくして 『若』はスッと目を悪魔か邪悪なヘビ

の話をしよう。この合宿で、みんなの にとっておいたぼくの大プロジェクト 設備……それだけじゃない。将来にむ 学合格はまちがいない。が、そんなち まぼくに従っていれば、 たっぷり楽しもうじゃないか!」 支配する世界のことなのだ!」 色の未来、それはきみたちが君臨し、 のための高度養成機関も設ける。バラ け、政治家、財界人、研究者、技術者 教育が受けられるのだ。一流の教授陣 いる。受験で悩むこともなくエリート でに聖エルザ大学の設立準備を進めて っぽけな夢はすてることだ。ぼくはす 偏差値は5点以上もあがった。このま 「どうした? では、景気づけに最後 当惑ぎみの拍手がパラパラと返った。 全員超一流大

喜の声がわんわんと交錯した。 『若』が声をはりあげると、驚きと歓

局ひとりひとりの幸福がすべてじゃな 校生活だ? 何のための人生だ? 結 てくればまちがいはない。何のための高 「そうだ、ぼくは正しい。ぼくについ

指さし、生徒たちに大声で命じた。

生徒たちは、一様にキミの悪いドロ

さあ、進め!みんな、進め!」 あ、そこにいる他人どもをしまつしよ になれる。他人なんてどうでもいい。さ う。ぼくらの未来のための生けにえだ。 いか。ぼくとともに来る者だけが幸福 『若』はボクとオトシマエをピタリと

リとした目になり、 り、背中を合わせて叫んだ。 輪を縮めはじめた。 「コックリ、こいつらいったい正気な オトシマエがあわててボクに駆けよ ジリジリと包囲の

のか? このまんまじゃ、アタイたち 殺されちまうぜ!





# ゾンビどもに迫られるアタイたち。 が、窓を割って出現したのは…!?

「まるでゾンビじゃねえか!? これも LSDとかって麻薬のせーなのか……」

アタイやミホは姫の言いつけでさっきまで酸素マスクをしてたから、ほとんど影響を受けてなかったが、生徒のたいはんはドロンとしたみょーな煙にドップリひたされていたのだ。 人格をまるでなくしたみたいにノロノロとニジリ寄ってくるブキミなやつらに、アタイは思わずゾッとした。

「LSD――幻覚剤さ。ホラ、聞こえるだろう。あの音楽も、そしてマイクを通した『若』の声も、幻覚効果を高め、生徒たちの無意識に強力に作用するものなんだ」

「どーする? なぎ倒してくか――」

「ダメだ、オトシマエ。そんなことしたら、いっせいに襲いかかってくるよ。LSDのためだけじゃなく、長期間にわたって権力をふるい、偶像化された『若』の命令は絶対だ。今の彼らには、ボクらは心底憎むべき敵なんだ。キミの強さも、なんら心理的脅威となってない。それに、一般生徒をひとりでも傷つければ、とたんにボクらは正当性を失い、こんどこそホントに学園から追放されちゃう……」

「なこと言ったって、こいつらの殺意 は、どーみても本物だぜ! このまん まじゃアタイたち……」

冷たい汗がこめかみをつたいおりた。 「キャーッ!」

バルコニーからあがった悲鳴は、照明係をやってたキャティだった。ガスマスクをした学ランの一団にとり囲まれている。

「コックリ、ここまでだ。いくぜ!」 叫びざま、アタイは天草四郎の衣装 をかなぐりすて、いきおいこんで一歩 踏みだした。

と、そのときだ。ガチャーン、ガチャーン、ガチャーンと激しい音がたて つづけに起こった。

(な、何なんだ――!?)

天井近くの窓ガラスが、一枚ずつ順 々に割れていっている。 ふりかかる破 片で学ランどもがひるんだスキを見て、 キャティがフロアにとびおりた。

みごとにガラスをうち破ってとびこんできたボールのひとつが、アタイたちの足元にころがってきた。

「オトシマエ、こ、これは――?」 コックリのひろいあげた野球の硬球 には、五角形の黒いフチどりに黄色で 『SEC』と描きこんであった。

「安田の武器だ。さすが元ピッチャー だぜ。ヒョロヒョロ球だが、絶妙のコ ントロールはちっとも衰えてねえ!」

「構内警備班は何をしているかっ」 『若』があわてて通信用マイクにむかって怒鳴った。

こっちからとびこんできたのはパチンコ玉で、窓ガラスをあらかた壊した あとも『若』や彼を警護していた学ランの上にバラバラと襲いかかっていった。

「てこたァ、こっちは――」

そう、アタイの思ったと一りだった。 まっ暗なガランドウみたいになった 窓から、背たけほどもあるスマートガンを肩にひっかついでとびこんできた のは、チクリンだったのだ!

ガラスの割れる音とパチンコ玉が壁や床にはじける音、そしてなにより流れこんできた新鮮な空気のせいで、LSDで神経をやられていた生徒たちの足どりが乱れだした。

『若』がざわめきだした生徒たちを駆りたてるように、大声をはりあげる。「何をためらっている。そいつらを排除してしまえば、聖エルザと、そしておまえたちの栄光はまちがいなく手に入るのだぞ! さあ、はやく乙島と字奈月を殺ってしまえ! 学園の異分子

をしまつするのだっ!!」

が、そのヒステリックなまでに激しい語気は、逆に生徒たちをよけいうろたえさせる結果となった。

そこに追い打ちをかけるように、ハンドマイクを使ってわめくチクリンのキンキン声が、体育館中にこだました。「みんな、そんな悪党のことばを信じちゃダメっ、だまされるんじゃないわヨっ! オトシマエたちにチョットでも手をかけたら、あんたたちも『若』の悪だくみの片ボーかつぐことになんだかンね!!」

生徒たちはあきらかに動揺しはじめた。

チクリンの説得力というより、顔を まっ赤にして叫ぶオニみたいな形相と 腕をぐるぐるまわすオーバーなアクション、ものものしいコマンドスタイル と、どデカいスマートガンにビックリ させられたといったほーが正解だ。

が、今や満場の注目を一身にあつめているチクリンの背後に、それとはまったく対照的な巨大な人影がヌッと出現したときには、生徒たちばかりか、

『若』とその一味、そしてアタイとコックリさえも、思わず「アッ」と驚きの声をあげた。

「チ、チクリンがあぶない……」 コックリのうわずった声。

あたりが急にシーンと静まりかえったと思うと、その緊迫した静寂の中に、野太い、腹ワタにしみるような低音が響いてきた。

「この子の言う通りだ。おまえたちは 全員、姉小路にだまされているんだぞ。

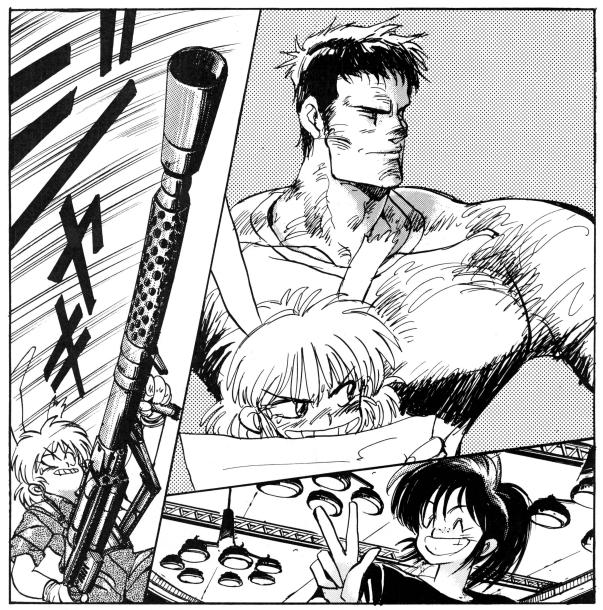
# 目をさませつ!!」

その一喝は、文字通り、半覚半睡状態 の生徒たちの目を、いっぺんにさます ほどの大迫力だった。

「あ、あいつ……」

アタイの胸に熱いものがグッとこみあげてきた。

それはもちろん、あの、水谷だった。 チクリンが、得意満面の表情でその



水谷とガッチリ握手をかわした。 (水谷め、サンザン気をもませやがっ て……が、とーとーあいつ——)

水谷は書類の束みたいなものを脇にかかえていたが、そのなかから筒状に丸めた紙を抜き出し、パラリと広げてフロアにむかって突きつけた。

「みて、みてっ。これこそが、あたしと水谷が一致協力して執務室の隠し金庫から見つけてきた、姉小路の悪事の動かぬ証拠ヨっ!」

たしかに、紙の上のほうに『シナリオ』という文字が読みとれた。

「ああ。ここには、織倉美保を利用して生徒総会を開き、英雄になりあがろうとした計略はもちろん、白雪洋介氏

の暗殺、そして滝沢礼子を"えるざ" にまつりあげて学園の全権を乗っ取る 陰謀にいたるまで、ことこまかに書き しるされている」

水谷が『若』をにらみつけて言った。 「ふん、神聖な鐘楼を破壊して無期停 学になった者や、退学になったばかり の乱暴者のたわ言など、だれが信用す るものか!」

『若』がにくにくしげに言いはなった。「ヘエー、そーお。あたしたちだって、あんたがこんくらいでマイッタってネをあげるとは思っちゃいないわヨ。あんたの手でウス汚れた学園なんて、ブッこわしてやンだから!——ホラ、あれをごらんっ!!」

チクリンは叫び、反対側の窓をピタ リと指した。

そのとたん、ドスーン、ドスーンと地を揺るがすほどの爆発音がして、中庭のほーから目もくらむ閃光がほとばしり、つづいてまっ赤な炎があがった。「キャーッ!」「うわーっ!」「たすけてェ!」「か、神さまーっ!」

生徒たちの悲鳴と絶叫が交錯する。 が、爆発音はさらに激しさをます。 その騒音を突きぬけて、ハンドスピーカーのチクリンの声が響きわたった。 「姉小路の一味と心中したくなけりゃ、 みんな、トットと逃げンのヨっ!!」



# ここはもしや、例の場所では?私たちは地底深く下っていった

頭の中を羽虫の大群が舞い飛んでいるような、しびれる感覚がしばらくつづいた。やっと手足を動かせるようになってきたが、視界は真の暗闇にとざされている。

(……そうか、私はミホといっしょに、 滝沢礼子が突然足元に開けた穴へ落と されたんだったわ)

「う、ううーん……」

かたわらで小さなうめき声がした。 私は尼僧服のポケットから武器にも なる特製ペンライトをとり出した。

「ミホ――ミホ、しっかりして!」 呼びかけながら強くゆすると、ミホ の目がゆっくりと開いた。

「あっ、姫·····わたしたち、いったい どうなっちゃったの!?」

ミホは、いかにも不安そうに周囲の 暗闇をきょろきょろ見まわした。

さっき私の窮地を救ってくれたときの、近寄りがたいほどの神々しさは影をひそめ、いつものかわいらしい少女の顔にもどっていた。

(ミホ、そのほうがあなたらしいわ。 "えるざ"の大役は大変だけど、私が いつもそばにいるんですもの。——え え、私はもうだいじょぶよ)

ミホの顔を見たら、自然と笑みが浮かび、この情況を落ちついて判断する だけの心のゆとりも生まれてきた。

「単なる落とし穴じゃないわね。滝沢 礼子もいっしょにとびこんだはずです もの。もしかしてここは……ミホ、水 谷の書き残した図を憶えている?」

「じゃ、馬車置場のうまやの跡――財宝の隠し場所に通じる地下通路なのね。 あっ、ペンダントがないわっ!?」

私とオトシマエがミホの首にかけた 3個のペンダントは、ひとつ残らず消 えうせていた。

「やっぱりね。滝沢は『若』にこの場所を教え、体育館の床に穴を作らせて財宝を運び出そうとしてたにちがいないわ。けど、そのためにはペンダントがどうしても必要だったのよ。彼女の目の前にすべてのペンダントが――し

かも、彼女の知らない6個目のペンダントまでが現れた瞬間、滝沢はとっさに『若』の持つコックリさんのペンダントを奪い、残りのペンダントを持つあなたもろともここへとびこんだのよ」

私はライトを真上にむけた。冷たい 鉄板で穴はピタリと閉ざされている。

「はいのぼれそうにないわね……」

「姫、『若』の論理は敗れたわ。彼が そのまま引きさがるとは思えないけど、 闘いになればオトシマエやチクリンた ちにまかせるしかないわ。わたしたち は滝沢さんのあとを追いましょう!」

ミホが、"えるざ"らしい決然とし た表情で言った。

私はうなづき、ミホの手をとって横 穴に入りこんだ。通路はだいぶ狭いけ れど、天井も側壁も城の石垣のように 巨大な石をきちんとはめこんだ、ひど くものものしい造りだった。

「まるでピラミッドの内部ね·····」 ミホがささやくように言った。

やがて通路は急な階段となり、直角 に規則正しく曲がりながら、まるで地 の底をめざすように、下へ下へとのび ていた。

やっと平らな場所に出てホッとひと 息ついたとき、ミホが声をあげた。 「見て、´姫. あれを――!」

「す、すごい……!」

ミホが指さしたものは、なんと、無数の天使と悪魔がはてしない戦いをくりひろげている壁画――いえ、絵をあしらった巨大な扉だったのだ!!





なー: これは白雪たちの陰謀だっ!」 仮面をかなぐりすて、ドレスのすそを 乱しながら出口へと殺到した。 『若』があわてふためく学ランどもに、 「生徒どもをひとりたりとも外へ出す

パニック状態におちいった生徒たちは の恐怖感をあおりたてるように怒鳴る

「モタモタしてるとおっちぬわヨっ!」 チクリンが、右往左往する生徒たち

つぎつぎと指示を出した。

らシャッターの前に立ちふさがった。 た『若』は、人波をかきわけてみずか まち人波の中にのみこまれていく。 ャッターを守る数人の学ランは、 いっせいにおし寄せるのだ。出口のシ 「ええい、どけ、どけ、どかぬかっ!」 が、なにしろ⑩人からの数の生徒が 学ランどもでは押さえきれないとみ

たち

声が、潮の引くように消えていった。 もどれ! もどるんだっ!!」 しているのだろう。だったら、さあ、 ぼくを、最後の最後まで信じ、頼みに であり、救世主であるこのぼくに、お そうじゃないよな。聖エルザの改革者 姉小路征司郎が恐ろしいか?いや、 い気迫に押されてじりじり後退する。 く生徒たちをにらみつけて怒鳴った。 いなら、ぼくを倒していくがいい!」 「さあ、どうした? そんなに、この 「ここは通さぬ! どうしても逃げた アタイはたまらず人垣の前にとびだ あれほど高まっていた悲鳴やわめき 生徒たちの最前列が、そのすさまじ 腕を左右に大きく広げ、『若』は鋭

けて、ズイッと前に出たヤツがいた。 にする気か!ゆっゆるせねえ!」 「コックリ……」 「オトシマエ、ここはボクにまかせて 『若』、てめェ、生徒の命までギセイ と、そのとき、アタイをわきにおしの

成績競争でついにぼくに勝てなかった うと、ピエロの扮装を脱ぎすてた。 この手でたたきつぶしてやりたいんだ」 いような、この支配欲のかたまりを くれ。卑劣で、人間の風上にもおけな 「ほう、きみが相手になるんだって? それを見て『若』がニヤリと笑った コックリは、青ざめた横顔でそう言

> 黙りこくったまま構えに入った。 くれるつもりかな-ランニング一枚になったコックリは、

コックリが挑発に乗ってこないこと

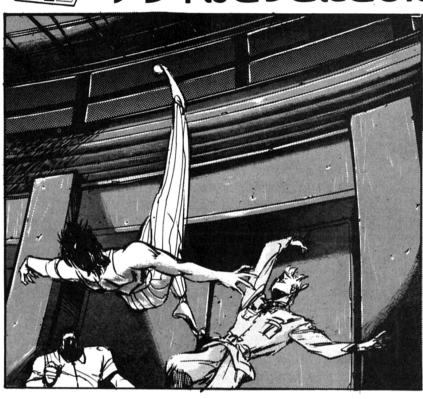
でもいじめるような、無雑作で容しゃ を炸裂させた。それはまるで、小動物 もとらず、いきなり『若』が鋭い蹴り げすてて腕をまくりあげた。 がわかると、『若』もナチスの帽子を投 と、そのとたん、なんの防御の構え

のない徹底した攻撃拳法だった。

をかわすことならだれにもヒケをとら さすがにタジタジだ。 ないと妙な自慢をしていたコックリも 先へ、先へと攻撃をくり出すのだ。技 と吸いついていき、コックリの逃げる が、『若』の体はその動きにピタッ コックリはたまらずとびのいた。

を狙ったのだ。 りわざと半拍遅らせ、出てくる脚や腕 しかも、『若』のくり出す拳や蹴りよ た足を止め、いきなり攻勢に転じた。 を見はり、つぎの瞬間、後退一方だっ み出しかけたとき、水谷の声がとんだ (このまんまじゃやられちまう……) 「宇奈月、相手は双極拳陽の座だぞ!」 それを聞いたコックリは、ハッと目 アタイが思わず加勢しようと足を踏

クリは『若』の目の前に踏みこみ、 とらえていたー た。その足はみごとに『若』のアゴを を大きくひろげて後方に宙返りをうっ その瞬間を待っていたように、コッ 若』が思わず一歩しりぞいた。



していった。 まえたちがさからえるはずがないよな

うらみをはらそうとでもいうのか? それとも、ぼくの強さまでひきたてて



# 待ちにまった総攻撃に、戦闘部隊は 大はりきり。「クルセイダーズの大突撃

「コ、コックリさん――!?」

スタンド席からその勝負を見守っていたあたしは、思わず叫んじゃってた。コックリさんは、スタッときれいに着地をきめたけど、空中にツーッと長く血の弧を描いて棒みたいにふっとんだ『若』は、学ランの連中の目の前にたたきつけられた。

「外道拳、胡蝶の舞。みごと双極拳陽 の座を倒したよ。ありがとう、水谷!」

驚きあきれて声も出ない生徒たちを しり目に、コックリさんがあたしたち にむかってうれしそ一に手をふった。

「み、見直しちゃったわヨ、コックリさん! さあ、敵のボスは倒れたわヨ。 みんな、学ランどもを蹴ちらして外へ 逃げんのヨっ。はやく、急いで!」

あたしが怒鳴ると、ボー然としてた 生徒たちが、緊急事態を思い出してわ れ先にと出口に突進した。外の爆音は まだまだつづくハズなのダ。

生徒たちとおさえきれなくなった学

ランどもは、ホコ先をあたしたちに転じ、何人かはスタンドにあがってきた。 「ここは引き受ける。おまえは――」 「わあってる!」

学ランどもを水谷にまかせ、あたし は割れた窓から身を乗りだした。

「生徒退避作戦、大成功ヨっ。おまちかね、さあ、やっとみんなの出番だわ ヨ。クルセイダーズ大突撃ィっ!!」

ハンドマイクに叫ぶと、オーバル・ホールのまわりに立つあちこちの木から、「オオーッ!」といっせいにどよめきが起こった。もちろん、この時を今か今かと手ぐすねひいて待ちかまえてたクルセイダーズの戦闘部隊。体育館にむかって渡してあった黒いロープをつたい、つぎつぎに突入してきた!「オー、待ってたアルよっ!」

フロアでオトシマエとコックリを助けて闘っていたキャティが、歓声をあげて仲間をむかえた。

「おう、オレたちの分をちったあ残し

といてくれたろーな?」

ぶ若松クンがいせいよくフロアにとび おりていった。

「心配ないアルよ。ホラ、外でバラバラに警備してた連中や、爆破された生徒指導委員会の宿舎の消火やってた学ランも、どんどん集まってるアル!」「何人ぐらいだ、松岡?」

肩まで戦闘服をまくりあげた大杉が、 太い腕をまわしてたずねた。

「ざっと見たとこじゃ30人だが、下調べの段階でも40人、この日のためにやとい入れた連中もいるみたいだから、全部で60人はいるぜ!」

偵察部隊でオトシマエの片腕をつとめた松岡が、すばやくそれに答えた。「ひとりあたり7人か。悪くねえ数だ」大杉がうれしそうに言った。

「あ、ボクらを忘れてるよ!」 「そーだとも、ヤスジロー」 双子が不満そうにホッペをふくらま して大杉にくってかかった。

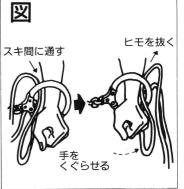
「おまえたちの面倒はもう見てられない。逃げるなら今のうちだぞ」

伊勢が双子にむかって言った。

「だいじょーぶ、あたしがいるモン。 ちゃんとついてくんのヨ。さあ、イヨ イヨ戦闘ヨ。レッツ・ゴー!!」

あたしのカケ声で、戦闘部隊はいっせいに学ランどものまっただ中へ突入していった。生徒たちが落としていった絹のハンカチやつばの広い帽子、仮面に手袋といった仮装道具をはねとばし、大戦闘の火ブタが切られた!





# いくわョっ!!」

学ランどもは柔道を中心に、有段者 をズラリとそろえた布陣だけど、こっ ちだってこの日を想定して一か月間バ ッチシ研究し、きたえあげたコンビネ ーションはダテじゃない。乱戦になれ ばなるほど、実力が出んのヨっ!

まずは大杉・松岡ペア。俊足の松岡 が先につっこみ、得意のキックで相手 に足ばらいをかけるか蹴り倒す。そこ に大杉が猛アタックをかける。

若松クン・伊勢のペアは、さらにす ばやい。若松クンがほとんど好き勝手 に走りまわり、あたるをさいわいつぎ つぎ攻撃をしかけていくのだが、それ は元気のいいオトリなのだ。若松クン の技をくったり、ちょっとでもひるん だりしたら、そこにすかさず伊勢が斬 りこみ、なぎ倒していくとゆーワケ。

キャティは、長いブランクで腕がナ マってるハズのコックリさんの援護に ピッタリついてるんだけど、どーやら その必要はないくらいコックリさんは 燃えちゃってる。

オトシマエは今さら言うまでもない。 なんたって女ヘラクレス、いちばん手 ゴワそーなのを何人もいっぺんに相手 にしてるけど、水を得たおサカナみた いに生きいきして、完全に女を忘れて プッツンしちゃってるわヨ。

戦闘部隊は、こんくらいスゴイんだ けど、あたしたち兵器部隊プラスワン だってちっとも負けちゃいないノダ。

とび道具ならなんでもコイのあたし は、スマートガンだってへっちゃら。 実は、一千発連射可能なマシンガンを 作るつもりがこんなデッカクなっちゃ ったんだけど、それでも百発百中、窓 ガラスをなぎはらった破壊力バツグン のパチンコ玉を、敵めがけてブチこん でくわヨっ!

シンイチロー、ヤスジローと、戦闘 部隊失格の安田も、あたしと同じくス タンド席からの攻撃だ。シン・ヤスに はスマートガンはムリだから、単発の 特製ライフルをあずけたんだけど、さ すがゲームセンター荒しのふたり、シ ューティングは得意で、コショウ入り 闘いぬくっきゃない。あたしはハンド

カンシャク玉を敵の顔につぎつぎ命中 させている。

プラスワンの安田は、窓ガラス割り もみごとだったけど、大袋いっぱいの ボールを味方の背後を襲おうとしてる 敵めがけて、サウスポーでぶつけてる。

それぞれの特技・特長を生かすよー に、あたしとオトシマエが組みあげた 作戦はマンマと成功した。

でも、なんたって敵は頭数がそろっ てる。もしかして、生徒の中からホネ のあるのが何人か加勢してくれるんじ ゃないかとキタイしてたんだけど、あ まかったみたい。こーなったら、敵が 完全に戦意ソーシツして降参するまで スピーカーで怒鳴りまくった。

「気をぬいちゃダメっ! 最後まで戦 いぬくのヨっ! 死ぬ気でやんのヨ、 殺す気でやっつけんのヨォォォっ!!」 「おおっ!」「まかせとけ!」「こんく らいじゃへこたれねえぜ!」「そっち こそ負けんなよっ!」「ファイト、フ ァイトアルよっ! 1

まだまだ元気な声が返ってくる。

「あと少し、も一少し、も一ちょっと で取りもどせんのヨ。あ、あたしたち の――あたしたちみーんなの大好きな



# 天使と悪魔がはてしない戦闘をくり 最後の関門だった。ついに見出された

その扉絵の、なんともいえない迫力に、わたしと姫はしばし圧倒され、口もきくことができずに、ただただぼう然とたたずむばかりだった。

天使はあくまでも清らかで純粋で、 赤ん坊のように愛らしい。それに対し て、悪魔たちは、それぞれの心に利己 的で邪悪で、おぞましい想念をいだい ていることが歴然とひとつひとつの表 情に現れている。

「な、なんだか、わたし、これを見て いると気が狂いそう……」

わたしはやっとそう口に出した。

「ええ、私もよ。あまりにも聖と邪悪がかけはなれている。ひとつの絵の中の絵柄とは思えないくらいに……」

姫もやっとそう言った。

でも、それはまちがいなくひとつの 絵――天使と悪魔が大戦争をくりひろけているひとつの世界だった。そこに 共通するものは、ただひとつ、天使も 悪魔も、一歩たりとも相手にゆずるまいとする不屈の闘志を、その対照的な表情の中に深く秘めていることだった。 (今、まさにこのときに、頭上数十メートルの地上では、この絵と見まごうばかりの、悲惨で、はてしない戦いが行われているにちがいないわ……!)

わたしは思わず胸に十字を切り、両 手を合わせて祈った。

(天草四郎よ、歴代の"えるざ"よ、 島原の殉教者たちよ、どうぞ、みんなを お守りください。そして、ママも、パ パも……お願い!)

姫は意を決したように扉に歩みより、 そっと手を置いた。

「びくともしないわ……おそらく、10 センチ、いえ、20センチはあるかもし れない。しかも鋼鉄の扉よ」

姫が頭の上にせいいっぱい手をのばしても、まだ扉の半分にもとどかない。 5メートルの高さはあるだろう。幅もたっぷり 3メートルはある。それがしっかりと堅固な石壁にくいこんでいるのだ。

(『若』も、すぐには手をつけられな

かったはずだわ。機材を持ちこむのも 大変だし、ここで事故が起こったら、 穴そのものが崩れてふさがってしまう んですもの――)

わたしは、あらためて自分の上にどれほどのものがおおいかぶさっているかを想像して、ゾーッと背筋が寒くなるのを感じた。

「滝沢さん、滝沢さん! 中にいるなら返事をして、滝沢さん!!」

姫が大声で呼びかけ、激しく扉をたたいたが、返事はなかった。この厚い扉では、中まで声や音が通るのかどうか、それもさだかではなかった。

「姫、ここに、奇妙なことばが彫ってあるわ。ええと……『えるざよ、さだめに、よりて、あけよ』。これ以外は、さっぱり意味のわからない文面になってるわ」

わたしは、扉の中央にはりつけられた銅板のようなものを見つけ、姫にそれを示した。

「さだめ……どういう意味かしら?」「私たちが落ちた場所からここまで、 滝沢さんの隠れるような場所はなかったわ。彼女はたしかにこの中にいるのよ。ということは、彼女はこの『さだめ』にしたがって扉を開いたことになるわ……あっ、そうか!」

姫はあわてて扉の表面のあちらこち らにライトをかざした。

「ミホ、あなたもライトを照らして探 すのよ、『はち』を!」

「『はち』? あっ、あった。けど、これは『四』だわ……」

その番号は一匹の悪魔の中にあり、 コインを入れるような穴とボタンのようなものがついていた。

「ミホ、見つかったわ!」

『八』は天使の耳のところにあった。 近は少しもためらわず、そのボタンを 指で力いっぱい押した。

と、どうだろう、巨大な鋼鉄の扉が、 腹に響くような重々しい音をたてて、 わずかずつ左右に開きはじめたのだ。 それはまさに、文字通りの神秘の扉が 開く瞬間だった!

「た、滝沢さん――!?」 姫が扉の前で立ちすくんだ。

わたしには、滝沢さんの姿は、ちょうど母の足にすがりつく少女のように見えた。

「黄金の、聖母像だわ……」

母とみえたものは、ペンライトのわずかな明りにもまばゆいばかりの光をはなつ聖母の立像だったのだ。聖母はキリストを抱いてはいず、まるで滝沢さんを助け起こそうとでもするように、ちょっと背をかがめ、両手を足元のほうへとさしのばしていた。

数段の石段をおりると、そこは10人 ほどがやっとひざまずけそうな、小さ な礼拝堂であることがわかった。

わたしと姫が聖母にむかって十字を 切ったとき、滝沢さんがゆっくりと上 半身を起こしてふり返った。

「来たのね……」

そのほほには涙のあとがついており、 大きく見開いた目はうるんでいた。

「なぜ……どうして?」

「滝沢さん、ここはあなただけの場所 ではないのよ」

姫がやさしく語りかけるように言っ た。

「いいえ、ここはわたしの場所、わたしだけの場所よ! ほら、聖母の顔を見てちょうだい。あなたの一族にしいたげられた母――この場所をにくみ、呪い、そしてあこがれた、わたしの母に生きうつしなのよ。やっぱり、ここはわたしの場所、わたしの安息の地だったんだわ!」

滝沢さんは涙で叫んだ。

「滝沢さん……」

わたしも思わず涙がこみあげ、胸がいっぱいになった。

「だいじょうぶよ、織倉さん。この場所も、この像も、姉小路なんかに渡しはしない――いいえ、最初から渡す気はこれっぽっちもなかったわ」

「それは、私だって疑ったことはなく てよ。あなたがあんな卑劣漢に身を売

# ひろげる扉絵。それが財宝への 黄金の聖母像。そして 滝沢礼子は…!?

るようなことはないと、信じていたわ。 でも、だったらどうして水谷を裏切っ たりしたの?」

「あの人は、せいいっぱい生きる人間 が好きなのよ。どんな困難にぶつかっ ても、誠実に生をまっとうしようとす る人間が好きなの。あの人と出会った ころのわたしはまさにそうだった。で も、今は……」

「た、滝沢さん、あなたもしや――!?」 わたしの声がうわずった。

「ええ、死ぬわ。ここで。ダイナマイ トを持ってきてあるのよ。あなたたち、 ここを出ていって……」

声は静かだけれど、そこには底知れ ぬほど深いあきらめが感じられた。

「だめよ、死ぬなんて、だめっ!」 わたしは声をふりしぼって叫んだ。

「滝沢さん、私はあなたを死なせるわ けにはいかないの。どうしても、それ だけはさせられないのよ」

姫は、滝沢さんと同じく深い情感に みちた声で言った。

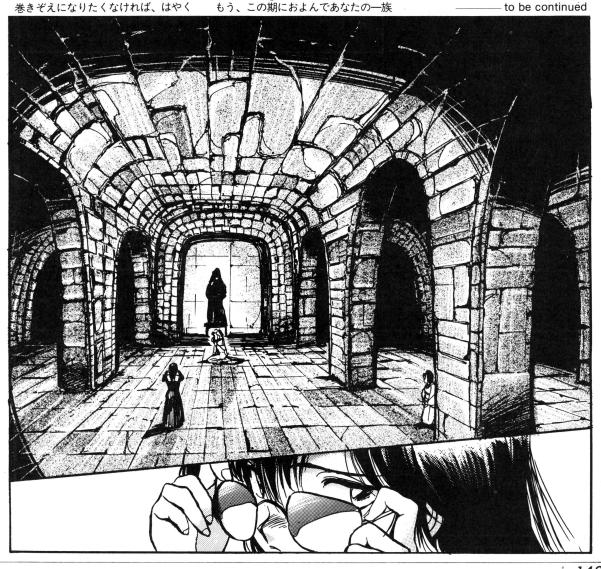
「もういいのよ、白雪さん。ここにた どりついて、わたしははじめてわかっ たわ。これがわたしの運命だったのよ。 にうらみ言など言わないわ」

姫は、お礼を言うように頭を下げた。 「ありがとう。でも、そのことではな いの。いい? 私の<del>素</del>顔を見て。白雪 和子の素顔を――」

「素顔……ですって?」

姫は、するりとメガネをはずした。 考えてみれば、伊豆の山中の共同生活 でさえ、わたしは姫の素顔を見たこと はなかった。はじめて見る、ほんとう にきれいでやさしそうな顔……。 姫は 突然、カッと大きく目を見開いた。

「あっ、そ、その顔は――!?」



# Crusuders Report

ハ〜イ、ハ〜イ、チクリンで〜す♡

ねえ、ねえ、見た? 見た? 見てくれた一っ!? あたしの大・大・大活躍っ! うーん、長いコトこのこーな一担当してるけど、こーんなにソーカイな気分でやんのって、モチ初体験ヨね~♡ あーあ、気持ちヨカッタ! あたしだけじゃないもんネ。特筆モノはコックリさん。今までくすぶってた不満をイッキに爆発させて、ニックキ『若』をボッカーンとやっつけちゃったんだから!

空手部のメンバーまで、も一ノル、ノル。手がつけらん ないくらいだったわヨ。でも、これはマグレでもなんでも



ない。遊びたくてたまんない夏休みをギセイにして、この日のためにヒタスラ訓練かさねた成果だかンね。みんな気持ちよく拍手を送ったげよーネ♡ ハクシュ~っ! (ムフフフス、ところで、みんなは有意義な夏休みを過ごしたのかナ? ダ~レ、後悔してんのは?)

ただ、気ガカリなのは、ホヨ?って感じで出た姫の素顔。 そーいえば、あたしも記憶にないのヨねェ。メガネしてたってミス聖エルザなんだから、よっぽどキレイなんだろーけどネ。次号の大公開をオタノシミにィ~♡

さて、大クエスチョン。姫とミホちゃんが、ついに財宝 の部屋にタドリついたわヨね。財宝って黄金の聖母像だっ たワケだけど、問題はその扉を開けるための方法。題して、

# 怪文書は何と読むのか

でーす。ストーリーは次回までだけど、問題は今回でとーと一最後。ラストチャンスだかンねっ! みーんな、ずぇったい解いてヨね。ガンバっ!!

# Crusaders Diary

ハーイ、チクリンでーす♡ 本編もいよいよ佳境に入りましたね。グッスン。なんだかあたし悲しいです。もうすぐみんなとお別れなんですもんね。このクル・ダイも、今回を含めて2回でおしまいかな!? でもはりきっておハガキを紹介しまーす。

学文 奇の運命の元に生まれた滝沢と 初めて理解しあえた人間、それが水谷。きっと今でも2人は信じあってると思う。だからこの2人は絶対にハッピーエンドになってほしい。でないとこの物語がどこかさみしいものになってしまいそうな気がする。(三重県山下幸紀 隊員No.56)

**ネし**子さんは、本当は優しい女の子なんでしょ。松枝さん、最後期待してますヨ。若と結婚なぞさせたら

(するわけないけど) ゆるさん!! (静岡県 浅川直彦 隊員No.125)

えるざのミホ様もはげましたいです。でも自らの心をわざと水谷様に対して冷たくみせた滝沢様もかわいそうなので、滝沢様に一票入れさせてください。(秋田県 飛沢徳人 隊員No.126)



▲東京都 藤田竜司(No.128)キャラ・コンでも大人 気のミホちゃん。今回も I 番なの。いいなあ



▲福井県 MAIN (No.129) もっともっと素直になってほしい。そのほうが幸せになれるのに



っぱいのオトシマエだっ! ◆岐阜県 としむね(№収)元気



▼大阪府 壬生狼(№88)常連さ



▲千葉県 ブリキン58号(No.130)あ たしも水谷のファンになりそう

### 織倉美保



記念すべき最終しポート、担当させていただきます。 右の図は巨大な鋼鉄の扉にはってあった銅版です。文章らしきものはふたつあって、序文らしく見える部分の上の文句だけをひろうと、『"えるざ"よ、定めによりて開けよ』って読めるんですよね。それから本文のほうに『ゐ』とか『ゑ』といった仮名がありますよね。財宝が隠されたのは明治の初めだから、当然かしら?とするとわたしたちの使う五十音ではなさそうですね。

### 銅板文面



### クルセイダーズ・ キャラ・コンテスト 発表

100		
	名 前	票数
]	織倉美保	31
2	小栗まなみ	26
3	乙島恵利	18
4	宇奈月京平	14
5	白雪和子	13
6	滝沢礼子	12
7	水谷薫	9
7	姉小路征司郎	9
9	キャティ・フナダ	3

三重県 山下幸紀(205)久しぶりに載せてしまった山下名。イラスト大賞のほうもよろしくね。

©みなさん、今回のお話を読んで納得していただけましたか? もちろん若と滝沢さんが結婚するなんてありえないし、水谷くんと滝沢さんの気持ちも

みなさんの期待していた通りのものだったと思います。山下くん、どうでしょうか。それから飛沢くんは、デエルザが終ってしまったらコンプティーク

)松技賞最有力候補の

を買わなくなるって書いていますけど、 松枝先生の新連載も始まることになっ ていますので、そちらのほうに期待し てください。

## Tシャツ当選者

**角2** 答の募集。ということで今回の 問題は「怪文書は何と読むのか」 です。メ切は10月7日。

正解者には、5名に秋でもまだ間に あうコンプティーク特製Tシャツと、 BLACK POINT 先生描くオリジナル イラスト PHOTO をお送りしますの で、ふるって解答してください。

また、このコーナーでは、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていきますので、よろしくお願いします。

また、松枝、BP両先生へのはげま しのお便りも待っています。それから 好きなキャラの名前をハガキのどこか に必ず書いてください。

そしてそして、イラスト大賞へのお便りも募集しています。予定を変更して、12月号の聖エルザ・総集編で発表します。メ切はのびて10月1日必着。

ハガキの送り先は、〒102 東京都千 代田区九段南4-7-16 市ケ谷 K T ビ ル4 F コンプティーク編集部「聖エ ルザ・クルセイダーズ A C T 19」係まで。



### BOARD WATCHING

### ヨンプBBS 大繁盛御礼!

オープンしてわずか3カ月で、ID発行数がなんと1000を突破。これといった宣伝もしていないのに、この数はなかなかスゴイと思います。

で、突然ですが、オンラインサイン アップによる I D発行を一時中断(再 開予定は今のところなし)して、今後 は、往復ハガキによる申しこみ制ということにします。これからコンプティークBBSにアクセスしようと思っている人は、往復ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記してコンプティーク編集部「BBS ID」係まで申しこんでください。IDと仮のパスワードを発行して返信します。

さて、BBSのおニューボードについて、少し紹介します。

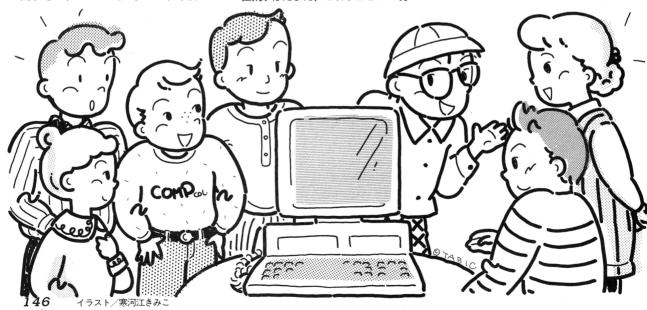
狂気かはたまた、これがNETの現

実なのか、「矢野徹の狂乱酒場」が異常人気。コンプティークBBSにこれほど酒好きの人がいたのかと思いきや、実は、矢野さんの人気によるところが大! ウーロン茶やアイスコーヒーで酒場の話題に加わっている人がたくさんいるようです。それにしても矢野さんのレスポンスの早さには感動してしまいます。ところで矢野さんっていつ仕事をしているのでしょうか?

アイアン田中が提唱した「OTAKUCLUB」のCUGは、申しこみ者がたったの4名で、あえなく企画倒れになってしまいました。しかし、そこはアイアン田中、ひるむことなく次のCUG企画として、「アイアンゲーマーズ・クラブ」を提唱。筋金入りのアイアンゲーマーはこちらへどーぞ!コンプティークBBSでも、ついにCUGをオープンすることができるようになりました。おもしろいCUGネタがあったら教えてね。

そして、目玉企画!「コンプBBSウィークリーマンションシステム」がスタートしました。これは空き部屋を利用して、1カ月単位で希望者に貸し出し、何か特定の話題について話しあってもらおうというものです。利用料金は回線1本分の維持費……、というのは冗談で、もちろん無料です。今のところ部屋は2つ用意されています。希望者はお早めに。

さらに、コンプティークBBSなら



ではの「海外ゲーム」のボードもできました。スタートそうそう『ウルティマ V』の情報をはじめ、活発な書きこみがなされています。Apple、AMIGA、Macなどなど、コンプティークBBSはインターナショナルな話題で盛りあがります!?

そして、PDSのコーナーもスタート。われこそはと思う人は、ここで人気プログラマーになってしまおうではありませんか。ただし、ここでもルールは必ず守ること。他人のプログラムの無断転載なんてもってのほかです。

さて、最後におきまりの小言を2、3。まず、長時間のアクセスはなるべく避けましょう。1時間以上のアクセスは、できるだけご遠慮ください。き

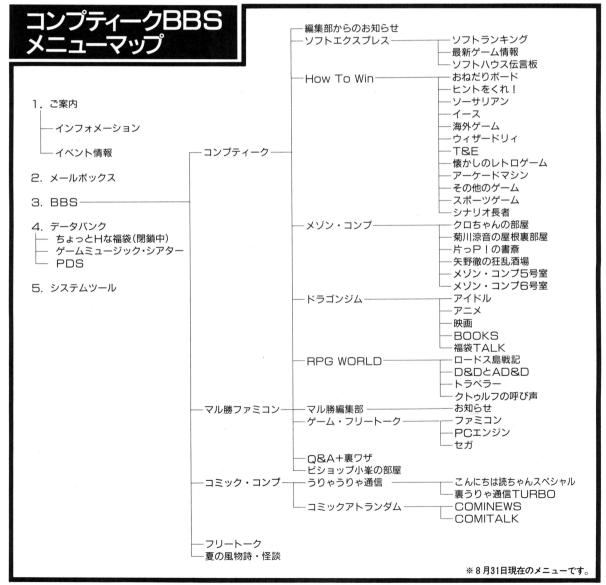
アクセス番号は

## 03-221-9850

められたルールを守るようにしましょ うね。

そして、いまだプロファイルを書き こんでいない人が多いようです。必ず 書きこんでください。また、最近多い のが、メモ機能を利用したチャット。 これが回線をふさく根源になっている ようです。メモ機能はあくまでもあい さつのみで使用してください。みんな で気持ちよくアクセスできるよう、ル ールは守るようにしましょうね。





# コンプティークBBS オフライン大放診 A前は知ってるけど顔を知らない。だから、「いつもお世話になってます、でも、始めま



### ヨンプBBSの将来 について考える!?

ついに待望のコンプティークBBS オフライン大放談が実現しました。開 催前から、いろいろなトラブルに見舞 われ、始まる前がたいへん。実情を暴 露すると、なんといっても会場の問題。 なにしろ、参加者の大半が知らないも のどうし。15人ぐらいの参加者が予想 されたので、それなりの場所を確保し ようとしたのですが、会社近くの某イ タリアントマトには、かる一くダメを かまされ、行きあたりばったりで駅に 集合。2つほど喫茶店に断わられたあ げく、無事ルノワールに入店。ルノワ ールのお姉さん、その節はお世話にな りました。でも、いま考えると、15人 もいて予約もなしで入れたなんてほと んど奇跡に近いと思います。

参加者は、片っ P!、アイアン田中、

ウォルフ中村、SCITORONの内部関係者のほか、JIONG&H.MSの福袋コンビ、紅一点のりりふぁちゃん(!)、アップルのシャツを着ていたひり松さん、EYENETから進出してきたアイドルボードの帝王・すこっぷ、最年少の Todami 、顔のある(?) RAYさん、妖刀村正さん、などなど(名前の漏れたひとごめんなさい)でした。

して」のBBSオフライン集会だよーん!

ルノワールに入店後、まずは、それ ぞれのハンドル名と月々のミカカ貢献 度を申告しながらの自己紹介。みんな なかなかミカカにはお世話になってい るようで……。

さて、いよいよ大放談スタート。アイアン田中の司会で、「コンプティークBBSの現状と将来」という大仰なテーマで討論がなされました(実は単なる雑談大会だった、という話もあるが……)。

たとえば、長時間アクセスを防ぐた

めに、15分間以上アクセスしているとスライムが出てくる。それを倒すと、もう15分間だけアクセスでき、また15分たつと……、というようなシステムを作ったら、というような冗談とも本気ともとれぬアイデアも出ていました。これって楽しそうなので、システムに問題がなければぜひやりたいですね。でも、スライムと戦うのを趣味にする人がきっと出てくるだろうな……。

なかなかコネクトしない→やった! つながった→しようがないからオンラインで書きこみをしてしまう→それがまた回線をふさぐ原因になってしまう。という悪循環が繰り返されているということも判明しました。でも、今のところ回線を増やす予定はありません、残念ながら。増やしたいのはやまやまなのですが、いろいろ都合があるでしょ……。で、みんなで編集長あてに、「もっと回線を増やせ」署名運動をやろうという声も出ています。大歓迎!



より良いBBSにするために(?)、ハガキでいいからどんどん回線増要求メールを出してください。

「ロボクラッシュ」をパソコン通信で 募集したらどうか、オンラインゲーム ができないか、ネット上でゲームブックを作ろう、という建設的な意見しているネットである以上、コンプティーク本誌と連動した企画を考えていかもの 大き連動した企画を考えていかものがあります。このままでは、本誌の情報をBBSに転載し、あるいは、BBSの情報を本誌に転載し、の繰りしたなってしまうおそれもあります。でも、とりあえずは楽しければ良いのだ。今後の展開は、ネットの状況を見ながら 考えていくことにしよう。もちろん、 ユーザーのみんなも考えなければいけ ないよ。おもしろいアイデアがあった ら、編集部まで即メール、よろしく。

余談になりますが、このオフライン 集会の開催中は、コンプティーク B B S はかなりすいていたようです(リグレット塚田のレポートによる)。集会に 参加した人たちがいかにアクティブな ユーザーであるかが分かりました。

会合がお開きになって、それぞれ、 食事、お酒、その他(?)のグループ に別れて市ヶ谷を後にしました。

これからも、定期的にこういったオフライン集会を開いていこうと思います。開催するときは、ネット上で予定を公開しますので、その時はふるってご参加ください。



## 

さて、この「愛すべきネットワーカーシリーズ」も佳境となりまして。やっぱ、ここらへんで登場していただくとなると、やっぱりこの方々でしょうね。「オタク」……あ、だめだ。これで私のファンはほとんど皆無になってしまう! だってだって、本当にネットワーカーから「オタク」を引いてしまうと、もうそこには何も残っていないもんね(笑)。

まあ、冗談はこれくらいにして。それ ほど多くの「オタク」が存在している、 というわけだ。かくいう私だってスター ログなんかの世界に関してはオタクと言 われかねないほど、好き。まぁ集会みた いなもんには出たことないけどね。

バン通とコンピュータとは切り離して 考えられない。コンピュータ愛好家の多 くガオタク的要素を含んでいるから、こ の現象は仕方のないことなのかもしれない。

さて、ネットワーカーの中のオタクを 見ると、その多くがアイドル系オタクと ゲーム系オタク、そしてコミック系オタ ク(アニメも含む)、この3大オタクに代 表されている。有名なアイドルネットも あることだし、個人的な1回線の草の根 BBSなんかでは、特にこの傾向が強く 現れているようだ。

オタクたちは、強い。そして余りある
パワーをその布教活動に惜しげもなくそ
そぐ。しかも彼らは集う。集団で攻めて
くるから、そのパワーたるやはかり知れ
ないものがある。

彼らの国歌は「風の谷のナウシカ」であり、谷山浩子と飯島真理という姉をもち、ゲーセンで缶コーヒー片手に談合する。私なんかとても近寄りがたいほどに、その団結力はすばらしい。

アイドルの(深いオタクは、ほとんど 知られていないようなマイナーなアイドルを追求しているようだ)ビッチリとく わしい月間スケジュールを連続アップするオタクもいれば、漫画家の知られざる日常を暴露しあうオタクもいる。さまざまなボードはオタクたちのすみかとなり、その念入りな知識に一般の会員は、ただただ驚き恐れ入る。

しかし、その豊富な知識があまりに偏 りすぎているため、一般の人にはまった く理解不能である。読んでもわからない ことに関心をいだく人間も少ない。情報 とは自分にとって意味のないものである 場合、うとましく感じられるもの。しか し、オタクたちの悪気のない情報の享受



は飽くことを知らず、しかも執拗に続けられる。結果押しつけと感じられやすく、一般の会員にうとんじられてしまう原因となる。

この悲しい悪循環は、おおよそどこの ネットでも見られる現象なのだが、オタ クたちの多くはそれをものともしない。 あるいは知らない。

さんざんあけすけな嫌みを言われても「ハンドルを工藤静香に替えます」と、あくまでも明るく、一般会員たちに混じってCHAT中に明日のファンクラブの打ち合せを延々と繰り広げる。そういう場合、あけすけな嫌みを言ってしまった一般の会員の方は、さほど「悪かったなあ」とも思わない。「ちぇっ、しかたねーなあ」と、あきらめ、じきに、この不思議な共存関系が確立していくわけである。しかし、この裏に、一般会員のほうで折れてやったと思わせるオタクたちの「意識してない思いやりとしたたかさ」があるのを忘れてはいけない。

やはりオタクは強くたくましい。こりない面々なのである。 (深沢美潮)



### パソ诵でCD なみの音楽を

コンプティークBBSのゲームミュ ージックのコーナーもかなり充実して きたけど、ここはもっとすごい。FM 東京が運営する「FM P-NET」は、 パソコン通信で音楽を楽しんでしまお うという、最先端をいくNETなのだ。 原理はMIDIデータ化された音楽デ ータをダウンロード。そのデータをM IDIコントローラ、シンセサイザー を使って再生するという仕掛け。8つ の楽器音とパーカッションによる音は 本格的。演奏のキーを変えずにテンポ だけを変えたり、逆にテンポを変えず にキーだけを変えたりも可能。楽器の 音の選択も可能で、自分で好みのアレ ンジもできます。

画面には、楽譜、音符の進行、キー



ボード演奏、楽器編成のほか、歌詞も 映し出されます。データの種類は、M IDIをコントロールする演奏データ、 音階などのキットデータ、歌詞などの ワードデータ、楽譜に関するスコア・ データの4種類。ジャズ/フュージョ ン、クラシック、ポピュラー、映画音 楽、童謡、演歌など22のジャンルに分 けられていて、データ化された曲数は 現在3000以上。将来的には7000曲まで 増える予定。

ゼショップク

料金は、入会金が3000円。接続料が 1分間10円。音楽データを楽しむため には、MIDIインターフェイス、音 源(シンセサイザー)、音楽ソフトの「芸 達者」(2万円)が必要。また、FM東 京の番組表や画像情報(専用の映像ソ フトが必要)なども提供されているの で、音楽以外にもいろいろと楽しめそ う。おまけに、「FM P-NET」に入会 すると自動的にニフティサーブにも入 会できるという特典もあります。

> ※「FM-P NET」に関する問い合 わせは、2303(221)0080へ。

<u>Վոկոկոկոկոկոկոկոկոկոկի</u>

今月は、アクセス時間についてちょ っと言わせてもらおうと思う。という めも、コンプティークBBSにアクセ ス時間の制限がないめをいいことに、 黙っていれば1時間はおろか、2時間 以上も回線を占領しているユーザーが いるからなめだ。

だいたい、おめあてのボードの未読 アーティクルを読む、あるいはダウン ロードするだけならば、数分で用が済 んでしまつはず(仮に未読が100前後た まっていたとしても、30分あれば充分 めはず)。それじゃあ、長居をしている 連中はいったいなにをしているんだろ うかといえば、まず考えられるのがオ ンラインでレスポンスを書きこんでい るパターン。ひととおりボードを読ん でいると、必ずひとつやふたつはあい づちをうちたい書きこみや、反論した

い書きこみがある。受けた印象が新鮮 なうちにレスポンスしたいと思うめは 当然め欲求だし、そういうリアルタイ ム性こそがパソコン通信の持つ最大の 特長、魅力だから、それによる長居な らばある程度まで許されると思う(ワ タシもよくやってしまつ……)。しかし、 オンライン書きこみというのは修正が きかないめで、まともな文を書くめが とても難しい。正しい文にしようと、

ついつい考えこんでしまうケースが多 い。その考えこむ時間が問題なめだ。 よく「オンラインなめで文章になって ませんね」なんて注釈を見かけるけれ ど、オンラインですばやく意見をまと める自信がないめなら、一度回線を切 ってオフめ状態でじっくり書いたほう が、回線を占有することもないし、ま ともな文も書けるし、どれだけいいか わからないと思うめだが。

しかし、レスを書いて長居してるめ ならまだしも、whoチャット、Mailチ ャットで長居しているとか、チャット 仲間が来るまで待ちかまえているとか、 **そういう許しがたい輩も存在するめだ。** スペースがなくなっためで彼らについ てめ意見は載せられないが、身に覚え めあるユーザー諸君には自戒してもら いたいもめだ。



J3135 世界に飛びだせコン プ**め**「海外ゲーム」

COMP0670のSHOWクンから元 気のいい書きこみ。かなりゲームに詳 しいようですな……。

『スカイフォックス』がいいね。もちろん、アップル版のヤツが。知らない人がいるかも知れないから、ちょっと説明すると、『スカイフォックス』っていうのはバトルフライトシミュレーターなんだ。最近は、バトルフライトシミュレーターとして『ファルコン』や『ハリアー』なんてゲームが出てる。(どっちもMacのゲームだけども)こ

れはたしかにおもしろいんだけど、ちょっと操作が難しすぎる。バトル「フライトシミュレーター」なんだな。

それに対して、『スカイフォックス』 はジョイスティック1本で、アクショ ンゲーム感覚でプレイできる「バトル」 フライトシミュレーターだ。

ゲームは単純そのもの。四方八方から押し寄せる敵を、ケタ違いに高性能な戦闘機「スカイフォックス」で破壊し、自分の基地を守るのだ。敵は戦車、戦闘機、巨大空母の3種類。日本のゲームに慣れた人は、なんだそれだけしか、と思うかも知れないけど、プレイしているあいだにそんな感情をいだく暇はない。とにかく速い。あのSEGAの『アフターバーナー』もかくやだ。

『アフターバーナー』は、単に前に進むだけのゲームだが、『スカイフォックス』は粗い2Dの画面に"空間"を感じさせるのだ。

このゲームをプレイしていると、気持ちいい緊張感がある。レベルが高くなるにつれて、戦略的な思考が必要だというストラテジックな面もある。新しいゲームではないのだが、まだ、見ていない人は一度プレイしてみる価値があるだろう。そして、モッキンボードを使うとすごい音が聞けるというスポートを入れたアップルで『スカイフォックス』をプレイしたことがない。誰か、ボクにあの音を聞かせてくれないかなあ……。



### J3111 **危ない話題ならば** 「こんにちは読ちゃん」

COMP0140の大宅哲也クンのピリピリの辛口の書きこみを紹介。

### 題名: 2人のみつる

こないだ、すがやみつる氏の事務所に行ったら、スゴイの。海外のレース情報がリアルタイムで送られてくるんだゼイ、ゼイ、ゼイッ! 本人は今年はマンガに力を入れるって言ってたから期待しようっと。実はこれだけ。

うちの近くにあだちみつるが住んでいた。まだ、『レインボーマン』を書いていたころだから10数年前だけど、サインをもらいに行ったらスゴイ喜んでいたっけ。今は忙しいみたいだけどね。あと、赤塚不二夫なんかもいたっけ。あと楳図さんもよく見るね。別に意味ないけど。





### ・ J3144 デ お酒の話題は「矢 野徹の狂乱酒場」

8月8日にオープンした『矢野徹の 狂乱酒場』から、SIGOPの矢野徹 さんのオープニング・メッセージを転 載します。このボードはタイトルに必 ずお酒の名前を入れることになってい ます。このメッセージのタイトルは「ハ イボールのお代わりは?」ということ になっていますが……。

空き部屋転じて、『矢野徹の狂乱酒場』本日開店! いらっしゃいませ! 夏の休暇が始まったせいか、道が混んでいて、店の主人までが出勤に遅れるような具合いで申し訳ありません。混雑の原因はほかにもありそうですが。

お待たせいたしました、といいたいところだけれど、ただ空き室がふさがっただけ。このコンプティークBBSの大魔王・シスオペの田中さんのご命令に、おののきながらしたがい雇われホストになった主人でございます。でも、粉骨砕身君命にこたえるつもりでございますので、なにとぞご愛顧を賜りたくお願い申し上げます。

当酒場のルールは、「人の嫌うことはしないで」だけです。酒の上でのことはみな許す客ばかりでしょうから、まあルールは何もなしということになりそうですが、議論はいいが、喧嘩はだめ、ということにしておきましょう。

話題は何でも。シナリオ長者のようなシナリオの書き方、失恋の相談、英語の(いや、これは本職だけど自信がないからパス)、政治経済社会問題での怒り、コンピューターソフトの話題、恋文。要するに、何でも広く浅くまいりましょう!

SF大会に出席するときは、3日ほどだれかに代役を頼まなければいけませんが、それ以外は毎日、あるいは1日おきにみなさまと天下の美酒をくみかわすつもりです。

そうだ、いい書きこみと書きこみナンバー・ワンの方には、賞品を出すことにしましょうか。それを将来、定期的に開く民宿飲み会でさし上げるのです。ノーメル賞?



# アイドル予備校

パソコン通信でアイドルとお話し





# Yumeko Kitaoka Now & Memorial 夢子に"恋心"!

'87年11月号「アイドル予備校」 初登場以来、着実に成長してきたぼくらの(!)夢子ちゃん。この10月5日には、第3弾シングル『恋心』発売(2文字シリーズ健在!)、初めての写真集も7月に20日に発売になって、これからの活躍が楽し

そして、先月号でもお知らせしたけど、7月23日のよみうりランドでのイベントも大成功。当日イベントに参加できなかった人のために、イベントの中で行なわれたクイズを再現しちゃおう。全部正解した人は正統派のアイドル予備校生として認定します。名づけて、"夢子度チェック"。Q1.夢子の本名は中山ゆりこ? Q2.血液型はA型? Q3.ひとりっこ? Q4.足のサイズは22.5

cm? Q5. 理想の男性は事務所の 社長さん?(YES. NO で答えてくだ さい。正解はページ下にあります)

イベントの時に、 夢子ちゃん自身も

4!

言っていたけど、「みんなの声 援が私の元気の基です」そう、 コンプティーク本誌の表紙に、 の話も進行中。みんなの熱い コールが、夢子ちゃんをさら に大きくするのだ。みんなこ れまで以上に夢子ちゃんを応 援してあげようね。

◆ひょうきん夢子健在。イベント後のバーベキュー大会で。▶マイクを持つ姿もきまってきたネ



▲デビュー直前!



アイドル ▲データバンクに登場!



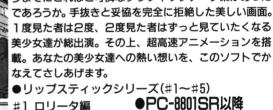


# 今までにこれほど可憐なグラフィックデータ集があった









- #1 ロリータ編
- #2 女子学生編
- #3 OL編
- #4 白衣の天使編

●PC-9801シリーズ

- MSX2 (3.5インチ2DD版のみ)
- #5 スチュワーデス編 各定価 ¥3,000

アニメーション搭載。(除MSX2版)

THE RESERVE THE PROPERTY OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 1		100000		_, _	- 1H -	(PATAIO/LIM	
フェアリーテールソフトウェアー覧表	PC8801SR以降	P	□9801シリー	MSX2	価格		
	5"2D	5"2DD	5"2HD	3.5"2HD	3.5"2DD	川川石	
スティル・ソードforアダルト	0	未 定	未 定	未 定	未 定	¥4,800(3枚組)	
禁じられた遊びシリーズ アップル・クラブ1	0	未 定	未 定	未 定	未 定	¥3,800	
禁じられた遊びシリーズ 別売データ集 #1~#5	0	未 定	未 定	未 定	未 定	¥1,500	
セーラー服 美少女図鑑 Vol.1~Vol.6	0	未 定	0	0	未 定	各¥3,800	
東京女子高生セーラー服入門 #1~#3	0	0	0	未 定	0	各¥4,800	
殺しのドレス	0	未 定	0	0	未 定	各¥6,800	
リップスティック #1~#5	0	0	0		0	各¥3,000	
ふぇありいている	0	0	0		. 🔘	MSX2¥4,800	
ほっと・MILK	0	0	0		0	88·98¥7,800	
あぶない女性心理学入門	0	0	0		未 定	¥5,800	
<b>麗</b>	0	未定	未 定	未 定	未 定	¥4,800	

◎ …好評発売中 // 日付け…発売予定日

### 通信販売のご案内及び、申し込み方法

- ●現金書留の場合―商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- ●郵便振替の場合―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京 7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

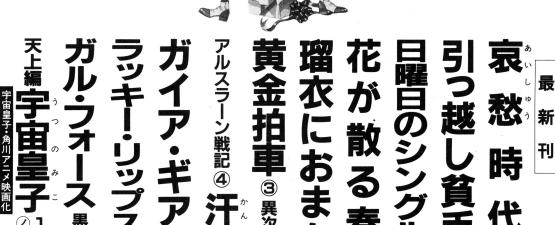
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル B室パソコンソフト開発室内 TEL03(200)9834

〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 TEL. 03-706-9766(t)

## '88新青春&ファンタジ

キライなタアプ

のいない国。



490円

藤

Ш

桂

ガ 420円

富

H

祐

**(5)** 420円 渡

邉

曲

420円

富

野

由

1

田

490円

王 引 領

龍

380円

420円

花 井

新

井

340円

### 角川文庫の新シリーズ・名付け親はあなたです。

### 賞金総額200万円

### 最優秀作品

1点 100万円

※同名作品多数の場合は、抽選により10名様を上限とし、等分させていただきます。

優秀作品

- 10点 各5万円

※採用作品以外の優秀作10点。 参加當-- オリジナルテレホンカード1,000名様 \*\*全応募作品の中から、抽選で1,000名様にオリジナルテレホンカードをプレゼント。

4月発刊の角川文庫・新シリーズ(青帯 毎月1日発売)は、豪華執筆陣による恋 愛、青春、学園、ファンタジー、冒険SF、 伝奇ファンタジーなどの最新作を次々 と加え、ヤング読者の圧倒的支持を得 ています。

より充実した楽しいシリーズのため の新しいネーミングを募集します。ふ るってご応募ください。

■応募方法 官製ハガキに、シリーズ名(1点)を書 き、住所、氏名、年齢、職業、電話番号をご記入のう え、角川文庫についての「ひとことメッセージ」を そえて、〒102 東京都千代田区富士見2-10-36 飯 田橋郵便局留置 角川文庫ネーミング係までお 送りください。(ひとり何通でも可)●〆切/ 9月30日 ■発表 10月下旬の朝日新聞他、角 川文庫の広告の中で発表いたします。

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 角川書店 ☎03(817)8521營)/振替東京3-195208

# コリプライク独占企画 協力/日本ファルコム



73ページの募集要項は少しカタイ文章で書かれているため、一部分かりにくい部分もあったと思います。そこでここでも改めて説明しましょう。

まず「作品内容」ですが、要は他の作品(小説、マンガ、アニメ、アーケードゲーム、パソコンゲーム、ファミコンゲームなど)の設定を無断で借用するのはいけない、ということです。自分の頭で考えたもので応募してください。ただしモンスターに関してはこの限りではありません。例えば「いけ

にえの神殿」のミノタウロスは五十嵐 さんが考え出したモンスターではない のですからね。

もし盗作をして入選したとしても、 その作品は数多くのプレイヤーの目に 触れるわけですし、作者(盗作者)の 名前も活字になって残ります。これら のことが、その人にとって幸せである とは思えません。

続いて「応募上の注意」の(3)です。 以前、応募用紙はオリジナルのみ有効 と書きましたが、コピーでの応募も可 能になりました。これでコンプを切り 取る必要がなくなったわけね!

また※のところですが、応募用紙が そろっていない人には郵送代のみで用 紙(応募用紙8種、記入上の注意4種 の計12枚)をお送りします。その際70 円切手を貼った定形サイズの封筒(普 段よく使う茶封筒など)に自分の住所 と氏名をはっきりと書き入れるのを忘 れないでくださいね。もし同封されて いない場合はお送りできませんので、 よく確認してくださいね!

く唯認してくたさいね!



# いがちゃんの

どうも、五十嵐です。今月も先月にひき続いて、皆さんから 寄せられた質問にお答えしていきます。今回は「コンプティー クBBS」上で直接お答えした質問も再録しました。 いよいよ募集開始です。皆さんがんばってくださいね!

### 方法について

「シーングラフィック」、「地 形の説明」、「ここでのイベン ト」の書き方を、もっと分かりやすく 説明してもらえますか?

〈宮崎県都城市・矢野秀彦〉



《表》に『天の神々たち』 の例を載せましたので、参考 にしてくださいね。

「物語のあらすじ」は、どう してもあの5行の中におさめ なければいけないのですか?

〈千葉県松戸市・古賀久敏〉 「物語のあらすじ」に限らず、 用紙内に書ききれない場合は 別紙に書いて、それを応募用紙に貼っ てくださって結構です。

同じ背景を違う場所で使っ ている場合、1枚のマップデ ータに書いてもいいですか? もちろ んイベントもないし、敵も出ません。 〈愛知県西尾市・フレア〉



審査の都合上、1シーン1 枚でお願いします。背景が同 じ場合、イラストをコピーしても結構 です。「地形の説明」に「Xシーンと 同じ背景」と書くのも忘れないでくだ さいね。

### コンプティークBBSでも質問受けつけ中だ

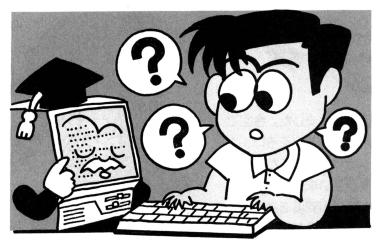
101111
(J313C1) 「シナリオ長者」 7 of 59 88/07/24 12:21:55 61 line(s) from COMP0196Todami
順名: 質問です
[CR, N, +, -, 0, DATE, L, S, I, H, C, E, I, K, U, N, ?] :
僕もシナリヲを考えています。
質問ですが、シナリヲのストーリーから、舞台が「山」なんです。そうすると
シーン間の移動はどのようにしたらいいのでしょうか。
とりあえず、今は森の木の模様の変わった所で「十」するとシーン特動出来る
ようにしているのですが、できますか?(できますよね?)。豚を設置すると 何となく「山」の雰囲気を不自然にしてしまうと思うので。
それに、小屋とかもあるので、なるべく豚は避けたいのです。
以下は関です。
***************************************
***************************************
************************
***************************************
******************
***************************************
************
*******************************
******************
***************************************
要するに、^^^^は背景、*****は、豚と同じ役割をさせたいわけです。
微妙な差をつけて、そこから中に入り込むようなイメージです。
ただし、設定は山ですので、上の様な移動の時は上に(山頂に)向かって移動
している訳です。まぁ、罪の模様が <sup>****</sup> になればいい訳ですのでOkですよね。
たぶん。ただ、扉のパターン数はどのくらいできますか? ぼくは3,4 パターンあれば十分ですが。
ハラーンのパはエガじゅか。 あともう一つ別の質問ですが、「でかキャラを倒すと***が〇〇〇」という
設定は可能ですか? 例えば
・でかキャラにかてないと、豚が関かない
・でかキャラを倒した跡に罪やアイテムが出現する
といったものです。どうでしょうか。解答をお願いします。 Todami
(J313C1) 「シナリオ長者」 17 of 59 88/07/28 01:27:22 99 line(s)
from COMPO432 いがちゃん 顧名: 質問にお答えしまーす
題名: 興间にお存えしまーす [CR.M.+, 0.DATE, L.S.I.H.C.E.X.K.U.M.?] :

ひさびさにコンプーネットに入れてうれし、 のいがちゃんどす。 ・リオ長者」のボードが出来たと聞いたので、早速入ってみました。 7の Todamiさん。んーーーと、「扉」の質問は、ちょっ



と、この質問の解答はここまでにして、次のでかキャラを倒すと罪やアイテムが 出現するという質問。これはOKです。洞窟が崩れて、シーンのつながりが変わ たところで お時間 (現在、真夜中の1時) となりました。 首を長くして待っていた人、遅くなってごめんなさい。 出来る範囲で質問に答えていきたいと思いますんで、

COMPOSAS WHIST TIA



上で五十嵐さんもおっしゃっていま すが、「コンプティークBBS」上に 新設された『シナリオ長者ボード(J 313 C)』でも Q & A を受けつけていま す。誌上では質問をいただいてから答 が載るまでに約2カ月かかりますが、 このボードなら早ければその日のうち に答が書きこまれるのです。早けれ ば早いほどシナリオの修正が容易なの は自明の理。もしも「パソ通はやって いるけど、コンプティークBBSには アクセスしたことがない」という人が

いたら、今月の「NETWORKER'S TALK」を参照して、早めにIDを取ら れることをおススメします。

今号のQ&Aには「東京都千代田区 紺符テク男」といった質問者氏名以外 に「COMP 0029・ウォルフ中村」と いったID・ハンドル名が見られます。 これがボード上で行われたQ&Aな のです。実際のやりとりを左に載せま したので、その雰囲気を味わってみて ください。これを機にパソ通始めるの もいいかもね!

### モンスターについて



デカキャラは何匹まで使え ますか?

〈埼玉県桶川市・滝沢豊〉

モンスターの大きさや動き の種類によって制限が変わり

ますが、基本的には1種類1匹です。



「ボスキャラを倒すと××が ○○する」という設定は可能

ですか? 例えば「ボスキャラに勝た ないと扉が開かない」、「ボスキャラ を倒した跡に扉やアイテムが出現する」 といったものです。

< COMP 0196 · Todami > 可能です。「洞窟が崩れて、 シーンのつながりが変わっち

ゃう」なんてのもおもしろそうですね。



① N P C をボスにすることが できますか?

②サンドマリボーみたいなやつに N P Cだったやつを乗せて、レーザーを吹 かせることはできますか?

〈神奈川県藤沢市・内藤純一〉 ① O K です。



②不可能ではない……でしょ う。どんな動きをするのか、できるだ けわかりやすく図にしてください。

### 魔法について

プレイヤーの魔法を無効に することはできますか? 例

えば、ある部屋では魔法がまったく使 えなくなるとか。

< COMP 0225 · ATRAN >



魔法を無効にすることはで きません。魔法が効かないモ ンスターなら作れますが……。



敵も魔法を使えますか? もし使えたとして、味方と敵

が同時に魔法で攻撃し合うことはでき ますか?

〈埼玉県桶川市・滝沢豊〉



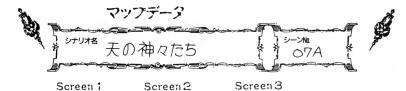
使えます。ただしモンスタ ーはそれぞれ1種類の魔法し

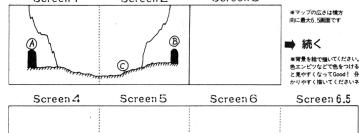
か使えません。お互いに魔法で攻撃し 合うことも可能です。

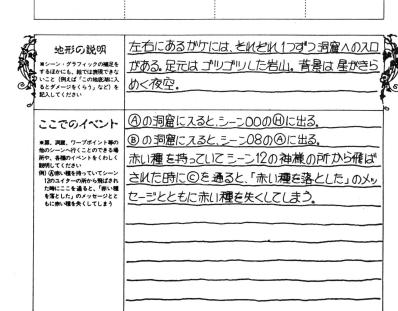


話の都合上、牢屋に捕まる シーンがあるんですけど、「イ -ス|』のダームの塔で捕まったよう

< COMP 0225 · ATRAN >







《表》「マップデータ」はこのように記入します。すべてのシーンを書いてくださいね!

に画面が消えて、いつの間にか牢屋に いるってシーンはできますか?

< COMP 0446 · D.S. >



場面が暗転して違ったシー ンへ行くということはできま す。ただ、場面が暗くなるのは①場面 がパッと消える、②にじみながら消え ていく、の2诵りありますので、その どちらを使うかを「ここでのイベント」 に明記してくださいね!

①NPCの老人に戦士の魂が のり移ったおかげで、その戦 士の生前の姿に変身する、ということ は可能ですか?

②シナリオに時間制限をつけられます か? 時間切れになるとペンタウァ全 体が滅亡してしまうとか……。

① N P C に限らずパーティ のメンバーの姿は変えられま

せん。ゲーム中にプレイヤーの年齢や 外見を変えることもできません。

②時間制限をつけることは可能です。 しかしペンタウァを滅亡させるのは不 可能です。

音楽、音の指定はできるん でしょうか? 例えば「あの

映画の○○のシーンに使われていた曲 の感じで……」とか「あのシナリオで ××した時の音」なんふうに。

〈COMP 0818・マニトウ〉



希望のBGMがある人は、 「シーン・データ」の欄外に

書いておいてください。ただし必ず希 望どおりになるわけではありませんの で、その点ご了承ください。

### 応募用紙、記入上の注意!!

### ●登場人物データ●

「名前」は英字・ひらがな・カタカナにして11文字以内でつけてください。 「が」、「ピ」なども I 文字分と数えるのは7月号で紹介した『タイトル』と同様です。

「初登場シーンNo.」は、パーティと 初めて会う場所を、シーンNo.で書 いてください。

「性別」はいずれか 1 つに丸をつけて ください。

「年齢」は数字で記入してください。 「職業」で職に就いてない人、シナリ オに関係ないので設定していない人は 「×」を書いてください。

「素性とシナリオでの役割」には、その登場人物がどんな人物であるのか、 またどんな役割を負っているのかを書いてください。

「イメージイラスト」はその人物の外見を、顔だけではなく全身像で描いてください。「どうしてもイラストが描けない」という人は、文章で外見を表現しても結構です。その場合、箇条書きにして、細かい部分まで書くようにしてください。

「No.」は登場人物の通しナンバーです。 1 から順にお書きください。

●ゲームクリアの最短ルート● 左上に通し番号を入れてください。 「どんな行動をとるのか?」は、『マ ップデータ』の「ここでのイベント」 を最短ルートで書き記したものです。 詳しくは下の例を参照してください。

注意して欲しいのは、これは「ゲームクリア」のための最短ルートということです。ですから、ボスキャラを倒

さなくてもクリア可能なシナリオであれば、ボスキャラと戦う必要はないのです。同様にアイテム(隠れアイテムも含む)を持ち帰らなくてもクリア可能なシナリオならば、アイテムを手に入れる必要はありません。

▼「天の神々たち」の「ゲームクリアの最短ルート」の一部

シーン No.	どんな行動をとるのか?
00	シーン 05 へ行く
05	赤い種を取る
05	シーン00人行く
00	シャーマンのお告げを聞く
00	シ-ン07A へ行く
07A	シ-ン08人行く
80	シーン09A へ行く
09A	門の神と話をし、酒を欲しがっていることを聞く
09A	シーン08人行く
80	ラ-ン07A へ行く
07A	シーン00人行く
00	ラ-ン01 Λ行く
01	ノーマス(酒屋の主人)に会い、ぶどう酒をもらう
01	シーン00人行く
00	シーン07A人行く
07A	シーン08人行く
08	シーン 09A へ行く
09A	門の神にぶどう酒をヤリ、天人の門を開けてもらう (= 09B)
09B	シーン10人行く
10	シーン11∧行く



- 7月号の伝言板に「応募用紙は全部で8ページになります」とありますが、これは「8種類になります」の間違いでした。すみませんでした。
- 9月号の《表 2》は、文章を書いたものでした。訂正いたします。
- ●登場人物を4人以上出す時や、最 短ルートが書ききれない時は、「登 場人物データ」、「ゲームクリアの最 短ルート」をそれぞれコピーしてお

使いください。

★8種類の応募用紙のほかに、同じ サイズ(B5サイズ)の紙に①シナ リオ名、②住所、③氏名、④年齢、 ⑤職業(学年)、⑥電話番号、⑦使用 機種を書いた「ライターのデータ」 を1シナリオにつき1枚つけてくだ さい。

※必ずつけること!

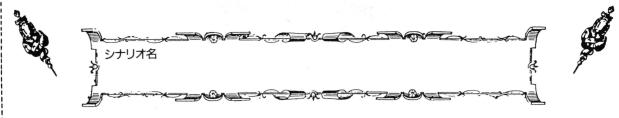
●例:アイテムが5つ、シーン数が25、モンスターが3種類、登場人物が7人、最短ルートが3枚分というシナリオの総応募枚数は――

「物語のあらすじ他」·······1枚 「アイテムリスト」·····2枚 「マップデータ」……25枚 「シーン相関図」……1枚 「NPCデータ他」……1枚 「モンスターデータ」……1枚 「登場人物データ」……3枚

「ゲームクリアの最短ルート」 3枚 「ライターのデータ」……… 1枚 合計38枚

●『キミもシナリオ長者』は今号を もって終了とさせていただきますが、 次号以降もQ&Aは続けていきます。

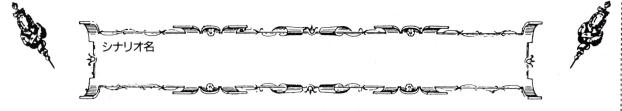
●ご質問のある方は下記まで……。 〒102 東京都千代田区九段南4-7 -16 市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「シナリオQ&A」係



### 登場人物データ

イメージイラスト	名前				初登場:	シーンNo.	ė
	<b>ルギ名</b> 引	男 :	せなし	年齡	歳	職業	b
			素性	とシナ	リオでのえ	受割	
<i>s</i> )							
,							

イメージイラスト	名前					初登場主	ノーンNo.	Ė
	<b>川生</b> 岁り	男	女	なし	年齡	歳	職業	
				素性	とシナ	リオでの別	设割	



### ゲームクリアの最短ルート

シーンNo. どんな行動をとるのか? welcome to the mystery zone!







- ●多摩 豊
- ●菊川涼音
- ●先江 進
- ●阿部隆史



## PLAY THE PDS

もしキミがコンピュータに興味があって、将来もこういった世界に 関わっていきたいなんて思っているんだったら、PDSは必修課目 だから忘れずにハマッて欲しい



パソコン通信は非常に怖い……。ハマり始めると、ホントに NET の中だけの独自の世界が成立してしまい、そこを媒体としてほとんど『生活』みたいな感覚ができてしまう。

例えば、SIG は大学生で言えば、サークルのたまり場であり、部室であり、ゼミの部屋だったりする。ある意味では chat もたまり場のひとつと言えるかもしれない。

最近、ボクが NET の中で、

「あー、これは普通の生活でいう 『プロ野球ナイター』や『俺たちひょうきん族』にあたるんだろうなぁー」なんて思っているのが PDS (パブリック・ドメイン・ソフトウェア) だ。

とは言っても、PDS には実用的な ものから、まったく役に立ちそうもな いモノまで、あらゆるモノが氾濫している。実用的なものはそれでいいんだけど、「ジョーク PDS」と言われるモノは NET の中の娯楽番組になっていると言えるかも知れない。今回はそれを紹介してみたい。

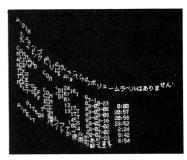
PC-9801などのパソコンを買って、PDS のたくさん入ったフロッピーディスクを友だちや先輩からもらって、だいたいの人が最初に見て笑うのが「CLSモノ」だろう。CLSとは画面をクリアにするコマンドなんだけど、それをただ消すだけではなく、いろいろ見せながら消すのだ。

CLSモノの中では、初期の名作として「FALL. COM」(画面に残されてる文字がバラバラと崩れながら消えていく)があげられる。ボクも最初に見た時

はホントにハッとしたよ。他にも「SN ART. COM」「SLCLS. COM」などもあり、これらは CLS モノの『古典的名作』と言えるだろう。最近、びっくりしたモノでは、「MELT. COM」(画面の文字が飴のように溶けて流れていく)だね。コマンドを発してしばらくすると、画面のまん中を中心に「ドロドロオー」とメルトダウンしていくのだ。

一応、CLSモノなんだけど、消す作業をゲームにしてしまったのが、「AVD. COM」(通称:アルカボイド)だろう。内容は、画面に残された文字をブロックに見立て、ファンクションキーのVOIDキーをマウスで操作して、ブロック崩しをやるのだ。アーケードゲームの『アルカノイド』のパロディみたいな形で、なかなか遊べるのだ。

さて、去年あたりから画面の中で猫や『ぼのぼの』を飼うのが PDS マニアの中では流行っているんだけど、その元になったのが「NEKO. COM」と呼ばれる PDS だ。画面内で点滅するカーソルキーを目指して、画面の中に住みついた猫が追いかけて来るのだ。無事にカーソルのところまで来ると、かわいく手を招くという構成になっている。さらに芸の細かいことに、しばら



▲「MELT.COM」。急に文字列がわん曲し、画面下へ流れていく。初めて見ると驚く。

く何もキータイプしないとスヤスヤと 寝てしまうのだ。これがまたかわいい。

最近では猫だけでなく、コンストラ クションツールを使い、『ぼのぼの』や 『マリリン・モンロー』まで飼えるよ うになった。他にもたくさんのバリエ ーションが登場しているから、片っ端 からチェックして欲しい。この「NEKO. COM」はパソコンを知らない人に見 せても楽しんでもらえるだろうし、と くに女のコにはウケがいい PDS だね。

それから画面を変化させる PDS で は、今年の春ごろに登場した「HAKO NE. COM」がなかなか衝撃的だった なぁ。箱根のお土産として有名な寄木 細工があるでしょ。あんなかんじで画 面が上下左右に、格子状にズタズタに 切り刻まれて、ある周期で元へ戻ると いうものなんだ。

これの最高の使用法は人のコンピュ 一夕に常駐させておくことだ。ほら、 よく電源を落とさないで、パソコンの そばを離れるヤツがいるでしょ。そい つが離れたスキに「HAKONE. COM」 を走らせておいて、そいつが帰ってき てからの反応を楽しむってことだ。

「うわぁあーーぁ……」

と驚くこと間違いなし。もちろん、そ いつがこのソフトのことを知ってたら、 意味はないんだけどね。

お次はごく最近、PDSとして流れは じめた「NLITH. COM」だ。これはソ ビエトの『テトリス』というゲームの クローン的な PDS で、元の作品の面 白さをさらに強化したような構成にな っている。作者である佐々木氏(HAN DLE名:タロークン) は以前から非常

に斬新な PDS を発表していたんで、 ボクも注目していたんだ。例えば、『原 稿自動作成プログラム(MK. COM)』 などが、非常に人気があって、4月ご ろにそれのバージョンアップ版がポス トされたようだ。ぜひ、見て欲しいね。

この「NLITH. COM」は画面の上か ら落ちてくるいろいろな形のブロック を組み合わせて、できるだけ高く積み 上げないようにするゲームなのだ。(横 に1列ぴっちり並ぶと、その列は消え る) 言葉では非常に説明しにくいので、 画面を見てほしい。原作はブロックの 種類も少なく、慣れればわりと高得点 を出せるのだが、「NLITH. COM」は ブロックの種類も多く、虫が出てきた り、お告げの言葉が出てきたりと、さ らに奥が深くなっている。プレイ中に 突然、「それが最良の置き方だと言うの か」などとわけのわからないアドバイ スが飛び出してくる。実はこの言葉に はちゃんと意味があって出てくるもの なのだが、初めてやった時は、

「うるせーなぁ、これでいいんだよッ」 なんて思ってしまった。しかし、やれ ばやるほど奥が深いゲームなのだ。

ところで、PDSは普通のソフトと違 って、開発中のバージョンを容易に手 に入れることができるのも楽しみのひ とつだ。アスキーネット PCS の実験 用ボード (JUNK. TEST) などがそう だ。ボクもNLITHについては、バージ ョン0.20から最新のものまで全部、保 存している。コレクターというわけじ ゃないけれど、やはりそれぞれのバー ジョンに味があって面白いのだ。いい ソフトというのは、どのバージョンで

やっても面白いもんなんだよね。やっ ぱり、ジョーク PDS だからっていい加 減なものは保存したくないし、いいも のはいつまでも持っておきたいもんね。

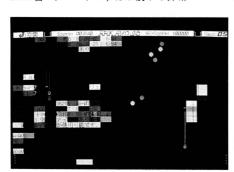
とまあ、駆け足で紹介して来たわけ だけど、PDSの面白さはこれじゃあ語 りつくせていないと思う。パソコン通 信の中で得られる楽しみというのはい ろいろあるんだろうけど、PDSはそん な中で一人前にエンタテインメントし ている。いたずらモノがあれば、ギャグ モノもある。これから先に『愛と感動 の巨編』とか『話題のシリーズ第2弾』 なんて銘打ったものも登場してくるか もしれない。一般の人が見ても十分、 楽しめるものが増えてきてるから、こ ういった気軽なソフトが、もっとパソ コン通信をポピュラーにする突破口に なるんだろうね。

最後に、もしキミがコンピュータに 興味があって、将来もこういった世界 に関わっていきたいなんて思ってるん だったら、PDSは必修課目だから忘れ ずにハマって欲しい。自分の作った P DS が人の目に触れたり、人の作品を 見ることによって自分自身のセンスを 磨かれるし、プログラムの勉強にもな るからだ。

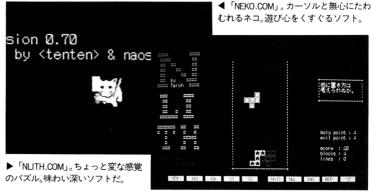
「うーん、面白そうだけど、ちょっと 恥ずかしいし、難しそう」

っていう人は、そんなことは気にせず に気軽にドンドン自分の作った PDS を NET にポストしていって欲しい。 え? なぜかって? そりゃ、ボクを 楽しませてくれる娯楽を作る人がひと りでも多い方がいいじゃない。

(たていし・がく/ネットワーカー)

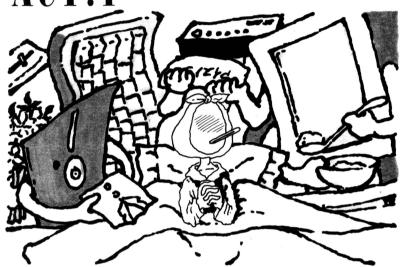


▲「AVD.COM」。画面をクリアするコマンドをブロック 崩しのゲームした、その着想が楽しい。



# Inside The Games あなたの知らない世界

【 【 「 ・ 1 "ソフトでハードな物語"物語



パリーグの選手がセリーグにトレードになると、きっとこういう気分がするんだろう。ゲーム界で言えば"コンプティーク"は満員の甲子園球場(なにせ、大阪、神戸の選手が多いもんねえ)。今まで川崎球場あたりでくすぶっていた選手は、出て来るだけでびびってしまう。一気にお客さんを自分のペースに持ち込まないと、こっちが上がっちゃってたまらない。

というわけで、始めまして。多摩豊です。

さて(いい加減よいしょもしたことだし)、コンプ登場第一回目の今回は、皆さんの知らない世界、コンピュータ・ゲーム作りの内輪話をしてみよう(で、いきなりこちらの世界にひきずり込んでしまおうという目論み)。

御存知のこととは思うけれど、日本で作られるコンピュータゲームは、最近では結構な数に上るようになって来ている。このコンピュータのソフト、ほっといても一人でに出来上がるってわ

けじゃないから、作る人がいなけりゃならない。ところが、これが"ハイテク産業"にはあるまじき"家内制手工業"の世界だから困ってしまう。ちょうど、今まさに制作中(この本が出る頃にはもうお店に並んでるはずだが・・・・)の、"ソフトでハードな物語"を例に取ってみよう。

もともとこのゲームの企画は、ホン とにただの思いつきから始まった。去 年やっていた"ドーム"と言うゲーム の完成直前、同じシステムを使って簡 単な冗談シナリオを動かしたら遊べる ね、と一言言ったのが運のつき。1月 にはこの企画が (勝手に) 通って、即 座に作業開始ということになっちゃっ たのである。なにしろ、同じシステム を使えばプログラムの費用はほとんど かからないから、制作費が安く上がる ってわけ。ところが、世の中そうは簡 単に行かない。しかし、思い付きだけ で始まっちゃうんだから。まったく…。 コンピュータのゲームというのはプロ グラムだけで出来上がると思ってる方

もいるかもしれないけど、実はこれが そんなに簡単にいくもんじゃない。シ ステムをデザインしたりシナリオを書 いたり、グラフィックスや音楽を付け、 るなど、数名からへたすりゃ数十人の 人手がかかる作業になる。勿論、この 中で一番大きな役割になるのがプログ ラムで、これにかかる費用はバカにな らないのだけれど、ここがなくなった からといって他の作業が楽になるわけ じゃない。かかる時間も労働力も、今 までと同じなのである。ところが、こ の企画自体は"と一っても安上がりで すぐ出来る(ほとんどファーストフー ド) システム"というところがミソだ からたまらない。通常の作業期間より 随分と予定日数が少ない。

さて、ただの思い付きで言った一言を、まずは企画書に起こさなけりゃいけない。"コンピュータの業界内輪ネタを入れてさ、プレイヤーがソフトを開発するまでをゲームにすりゃ受けるよ"この一言をそれっぽい企画書に仕上げるまでに一月かかる。とはいえ、まだこの頃は余裕がある。なにせ完成は半年も先。カレンダーの遠い彼方。

次に作業は、プログラム以外で一番時間がかかるグラフィックスの作成作業に入る。まずグラフィックスのスタッフと打ち合せがあって、どういった絵柄でどんな絵を付けるかが検討される。制作のメインスタッフとしては、ソフト屋さんから一人チーフが出るだけで、後はほとんど外注になるというのもなかなか凄い。いよいよファーストフードのハンバーガー屋さん体制だ。

このグラフィックス作業を先に進める ために、"台本"を書く。この辺りで、 だいぶゲームの形が見えてきて、出来 上がりがどういうものになるかが何と なく想像できるようになる。さすが、ビ ジュアルなイメージというのは強烈な ものがある。ただ、ここで一旦グラフ ィックスができてしまうと、もうシナ リオは大きな変更がきかなくなっちゃ う。なにしろ、絵と文字が食い違うわ けにはいかないのだ。で、こちらとし ても本当に出来上がるゲームのことを 考えながら台本を書くことになる。本 来なら、こういった作業はシナリオが 完璧に出来上がってからやることなん だけど、なにしろ"ファーストフード" システムはそんなこと言ってられない。 通常なら、問題があったら最後の最後 で変更すりゃいいや、って気持ちで設 定とかを書くんだけど、今回はそれも きかない。で、かなり真面目に台本を 書いてこれでまた一月。もうすぐ4月。 ここでちょいと予定外の海外出張が起 こって(このことに関しては、また機 会を改めて……)、作業は丸一月中断し てしまう。なにしろ、こちらも外注の 身、仕事は一つだけってわけにはいか ないのだ (実際にはこの時4つぐらい 掛持ちでやってた…5つだったかな? あ、6つだ!)。気がつくと5月。

プログラムは、同じシステムを使うと言ってもさすがに細部で修正が必要。というわけで、今度はプログラマーとの打ち合せを行う。"ええとぉ、どういったことをやる予定ですか? それにあわせてプログラムを修正しますから"などと言われて困ってしまう。なにしろ、僕の頭の中には他の仕事のことが詰まっているもんだから、プログラムにかかわるような重大な決定ができるわけがない。そこで、何とか後で修正が入っても困らないような柔軟性が高



▲ゲームデザイナー・エディター・翻訳家… いろいろな顔を持つ多摩氏の部屋

い答えをしちゃうことになる。で、6 日

グラフィックスが上がった。プログラ ムの体制も整った。こうなると責任は まるっきり僕のところにやって来てし まう。"他は全部上がりましたから、シ ナリオ早くお願いしますね"。"はいは い、いまやってます"。これじゃあ、ほ とんどそば屋の出前だ。発売予定の7 月20日から逆算すると、7月頭にはな にからなにまで全部上がってなきゃい けない。ところが物事は予定通りに行 かなくて、ここからどんどん遅れ始め てしまう。どんなに体制を整えてあっ ても、結局シナリオを書くのは僕だか ら、僕が仕事できなきゃ結局完成しな いんだよね。で、また、待ってました とばかりに僕のところにはアクシデン トが続く。

まず風邪。風邪をひいては仕事ができない。

次に虫歯。"嘘じゃないんだほんとうだ" の奥歯の痛みでまたまた仕事ができない。歯者に行ったら"親知らずですね" と言われて、結局これを抜くのでまた 一週間。

どんどん遅れてしまう。

困ったことに、発売予定その他、出来上がっているスケジュールは、僕が仕事できないと全部駄目になっちゃう。というわけで、毎朝ソフト屋さんから電話がかかってくる。"どうですか?もう出来上がりましたか?"。ところがどっこい、まだ全然できてなかったりするんだこれが。

などということを繰り返しているうちに、あっという間に7月も下旬。発売は見事に一週間ずれ込んで、7月25日発売予定という新しいスケジュールが



▲システム・サコムのノベルウェア第2弾、 \*ソフトでハードな物語\*

出来上がる。

さて、こうなると時間との闘い。ここからはハイテク産業の実力も発揮しなけりゃいけない。というわけで、シナリオからゲームへのベルトコンベアー体制を敷くことになる。

書き上がったシナリオのテキストは、 電話回線とモデムを使ってソフト屋さ んへ送られ、そこで若干の修正を加え てすぐに実機でテストされる。シナリ オが出来上がった順に、どんどんプロ グラム化されて行き、僕がシナリオを 書くと、その日のうちにはそれがゲー ム化される体制が整えられる。この辺 りはさすがのハイテク産業。ただ、困 ったことに、これでもシナリオを書く スピードが遅けりゃ何にもならないわ けで、結局のところ作業は全部僕のシ ナリオ待ちということになってしまう。 ソフトの流通屋さんの予定も決ってい るから、最後は遂にソフト屋さんの社 長さんから、じかに電話がかかってく るようにまでなってしまう。こうなる とこっちも必死。結局、最後は徹夜の 連続と言うお決りのパターンで仕上げ るわけだ……。

考えてみりゃ4月や5月の段階でもっと沢山仕事してりゃあよかったんだけど、それもこれも全部後の祭。どしても、最後は徹夜になることになってるらしい。トホホ……。

さてさて、事実は正確に書いておこう。今、この原稿を書いているのは7月の31日、日曜日。シナリオはまだ全部上がったわけではない(なのにこの原稿を書いている)。明日の朝には耳をそろえて全部出さなければいけないのだけれど……この原稿が記事になる頃には結果はわかっているはずだ。さて、続きを書かなきゃ。



▲ゲーム中に前作 "ドーム" もでてくる

## 妄想自然科学入門

▲ 【】 「 パソコンゲームの3分類法



### ゲームの3大要素

コンプティークのキャッチコピーは 「闘うパソコンゲームマガジン」だ。 このコーナー、妄想自然科学入門では、 いままで納豆男だのマニアだのはしと りばばあだのという奇怪な生き物と聞ってきたから、闘う…バトルというこ とに関してはコンプティークの伝統? を忠実に守っているわけだが、かんじんのパソコンゲームについては全然取り上げていない。これはちょっとまずいんでないかい。てなわけで、今回は珍しくも私はまじめにパソコンゲームについて絞殺。じゃなかった考察することにした。

話は変わるが昔ポーランドに SBB というロックバンドがあった。この S BB はシレジアン・ブルース・バンド またはサーチ・ブレイク・ビルト(S EARCH BREAK BUILD )の頭文字 である。しかし、今回のテーマは共産 圏のロックとパソコンゲームの相関関 係ではない。パソコンゲームにおける 3要素、SBB についてである。

SEARCH BREAK BUILD。およそパソコンゲームの楽しさ、面白さはこの3文字にすべて集約されると私は思う。売れているゲーム、面白いという評価を得たゲームは、この三つの属性のうちどれか一つは最低備えているし、傑作と呼ばれるゲームは二つあるいは三つとも備えている。どれ一つとして備えていないものは、世に言うクソゲームである。しかし、あらためて見直してみるとなんとクソの多いこと

よ。あたしゃまったく臭いで鼻がひん まがりそうだね。では SBB について 細かく説明していくことにしよう。

### SEARCH BREAK BUILD

●サーチ型ゲーム

これは発見、探求型のゲームである。 謎を見つけて一つ一つ解きあかすとか、 宝のありかを発見するとか、お姫さま の居場所を捜し出すとか、とにかく捜 す。見つける。という楽しみを追求す るゲームだ。

このサーチ型ゲームの典型が、古典派アドベンチャーゲーム。テキストアドベンチャーの『ゾーク』。グラフィックアドベンチャーの『ミステリーハウス』・『クランストンマナー』といったところを起源とする。

### ●ブレイク型ゲーム

これはいうまでもない。破壊し、侵略し、殺し、略奪しという具合いに、とにかくあたるを幸いとばかりにすべてなぎ倒していく破壊型のゲームである。

このタイプの代表はもちろんシューティング。『スペースインベーダー』を 御先祖さまに、『ゼビウス』・『スペース ハリアー』といったゲーセンものが主流だが、パソコンでも『ゾーン』や『アルフォス』ががんばった。

### ●ビルト型ゲーム

建設型または目的遂行型といってもいい。とにかく、あたえられた命題を最後までやりとげるのがこのタイプのゲームの最大の楽しみである。

ビルト型の典型はパズルゲームとRPG。パズル型では『倉庫番』・『キャッスル』といったところが傑作として名高い。

RPG ではなんといっても『ウルティマ』。難行苦行の連続の果てに、究極の目的を成し遂げる。キリストの受難をみるような過酷なゲームだが、ミレニアム1000年やアバターへの道は果てしなく遠いものだ。

さて、SBBの3要素については理解していただけただろうか。では次に今人気のゲームについて、SBBの3要素のうちどれがあてはまるか考えてみよう。これを私は SBB によるゲームの3分類法と呼んでいる。ゲームの人気度はコンプティーク8月号の『SOFT TOP 20』を参考にした。

### 人気ゲームのSBB度

『イースⅡ』

昨今のファルコム人気には驚くべきものがあるが、この『イースII』最大の楽しみはサーチにある。何かを見つける。それによってストーリーが進む。扉が開く。閉ざされていた道が開かれる。謎が一つ解ける。またはさらなる謎が示される。敵が現れる。または味方が駆けつける。一つのアイテムからさまざまなストーリーの変化が出現する。このあたりのバランスの絶妙なことにはまったく舌を巻いてしまう。もちろんデカキャラとの戦闘シーンや最

終的なゲームの目的達成も大きな喜び だが、『イース II』の最大の楽しみは 発見にあると思う。

ファルコムのゲームは『イース II』に限らず、発見、探究型である。そのファルコムのゲームがこれほどまで人気があるということは、現実の世界には新たな発見がもう無いということだ。本当にそうだろうか。確かに新種の生物が発見されたりすることはめったになくなった。月もアマゾンのジャングルも未知の世界とは呼べない。しかし、深海の熱水鉱床でチューブワームが発見されたようにまだまだ地球も捨てたものではないと私は思う。

### 『大戦略Ⅱ』

これは私のもっとも好きなゲームだ。SBBのB。ブレイク。破壊型のゲームである。『大戦略II』の楽しみは敵の部隊の破壊にある。このゲームでは都市の占領は戦争遂行費用を確保するために過ぎず、それが目的ではない。目的はいかに敵を叩くかである。この敵の叩き方にもいろいろと個性があるが、私は航空攻撃重視である。全ユニットの1/4で戦爆連合を編成し、敵地上部隊と航空兵力を電撃的スピードでもって叩き潰す。これが成功したときの快感はなにものにも替えがたい。BGMはもちろん『空軍大戦略のテーマ』だ。

### BUILD

さて、次は BUILD ……建設型のゲームといきたいのだが、TOP 20を見回してもこれといったものがない。このゲームの典型は『ウルティマIV』だが、実は私ウルティマIY指組なのだ。

『ウルティマ』は苦しいゲームだ。アバターへの道は難行苦行の連続である。前にも述べたが釈迦の修行やキリストの受難を彷彿とさせる。戦いや発見はもちろんあるし、それらは素晴らしい完成度でゲーマーに迫ってくるのだが、『ウルティマ』にはプレイしていて息苦しさを覚えることがある。それはBGMのせいかもしれないが、最終的に目的を達成しない限り、この苦しさは消えないし、カタルシスもおとずれない。そして、ゲームの過程が苦しければ

苦しいほど、結末にたどり着いたときの喜びは大きいのだ。このあたり登山に似ている。同じRPGでも戦闘中心・破壊型の『ウィザードリィ』とはまったく違う。『ウィザードリィ』は戦闘のたびにカタルシスがあるのだが、『ウルティマ』にはそれがない。建設型のゲームというのはひたすらに地味で辛いのだ。

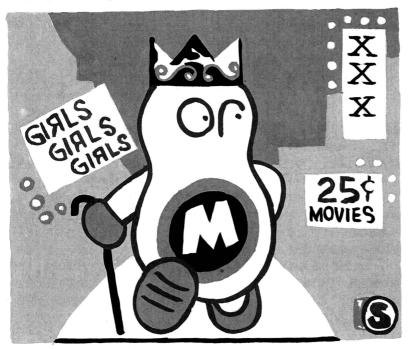
建設型の代表例をもう一つだけあげよう。『A列車で行こう』だ。これもかなり辛いゲームである。もちろん私は終ったことはない。私は本質的に、建設よりも破壊の人なのだ。もちろん戦国武将では秀吉よりも信長が好きだ。

人類の歴史を振り返っても、発見探 究に情熱を燃やした時代や戦争を繰り 返した時代はあっても、建設に明け暮 れた時代というのはない。歴史は SB Bを繰り返してきたが、最後のBはい つも短い期間しか続かなかった。造っ たらすぐに壊し始める。それがこれま での人間の歴史だった。破壊なくして 建設なしともいう。新たなものを創り 出すためには、古くからあるものを一 度破壊しなければならないと言う意味 だ。確かにそうかもしれないが、人間 は建設型のゲームが元来苦手なのだと 私は思う。したがって建設型のゲーム が少なく、また、人気がそれほどでも ないのは不思議ではない。だから『ウ ルティマ』があれだけ売れたというの は、実は私には大いなる驚きだったの だ。建設型のゲームがあれほどの人気 を得たというのは、まったく不思議な ことだ。人間の意識がどこか変わり始 めたのかも知れない。

パソコンゲームの世界ではこれまで サーチ型かブレイク型のゲームが主流 を占めてきた。だから、次は建設型の ゲームが主流になると言いたいのだが、 地味で暗く、辛いばかりの建設型ゲームは今の時代にはやはり合わない。では、派手で明るく楽しい建設ゲームならどうだろうか?いや、建設とは本質的にそれらの要素と相反するものだ。 だから、今後も建設型のゲームが主流を占めることはないと思う。しかし、それでも私は『ウルティマ』に続く新たな建設型ゲームの登場を待っている。

# 先江進の不思議エッセイトリック・トリップ

ACT:6 ワールドコンレポート



### 好きでなければ

この夏、オランダのハーグで第19回世界マジック大会が開かれた。3年にいちどヨーロッパの都市で開催されるもので、いわばマジシャンのオリンピックのようなもの。私も2000人集ったマジック大好き人間の一人として、6日間にもわたる苛酷なマジックレースにつきあってきたのだ。

メイン会場で午前8時30分からコンテストが始まり、午後4時まで続く。その間、別の部屋では講習会(新しいマジックの指導)も進行しており、ロビーではつねに世界から集まった64のマジック用具の店が実演つきの販売を行なっている。そして夜8時から10時までは、一流マジシャンによるナイトショー。そのあと夜中の2時までマジ

ックナイトクラブといって、マジシャン同士が飲みながら交流を交わす時間。 それらを全部つきあっていたら、とてもじゃないが生きて帰ってはこられなかっただろう。

日本からは120人が参加、そのうち8人がコンテストに出場し、あの花王名人劇場で有名なナポレオンズが、"大魔術部門"で第3位に入賞。他の2部門でも日本人が第3位に入賞したので、ずいぶん日本人マジシャンが目だった大会だった。

### マジックの新しい波

前回のスペインの大会から3年経過したわけだけど、その間にかなり多くの新しいマジックが生み出されたものだ。"一般マジック部門"で第1位となったのがブラジルのマジシャン。幕

が開くと、マジシャンが人形をかかえて登場する。人形を舞台に置く、それがロボットのように動き出す。そしてそれがマジシャンの助手の役目をすが、じつはこのロボットは人間がパントマイムで演じているのだ。まばたきもしないし、体全体が機械で動いているかのように見える。マジシャンが使った道具を渡そうとすると、マンが使った道具を渡そうとすると、マンがするは、はまったり、マジシャンがある。は、まのやりとりが面白い。

ソ連のマジシャンの演出は、感動も のだった。舞台中央に1mぐらいのつ い立てがある。初めなにも持っていな かったマジシャンが、つい立ての後を 诵過するたびに、手にステッキが現れ たり、シルクハットをかぶって出てき たりする。つい立ての後に助手が隠れ ているのでは、と観客が疑い始めたこ ろ、彼はつい立てを軽そうに横向きに 置きなおした。こんどは横になったつ い立ての陰に彼が入ると、いかにも階 段を降りているかのように彼の体が沈 んでゆき、完全に隠れてしまう。ふた たび階段を上がってきたかのように姿 を現したときは、衣裳がまったく変っ ているのだ。

### 奇跡の発見家達

ロビーのマジック用具店を見まわると、これがまたすごい。仕掛けをほどこしたコインばかりを売っている店、 人体切断機など大魔術を並べて売っている店などなど。

私が今大会でいちばん衝撃を受けたのは、ベルギーのマジックメーカーが発売した人体浮揚術のハイテク利用の最新方式だ。例によって美女を透明なプラスチックの台に寝かせる。マジシャンは彼女のわきに立つ。彼が美女に向っておまじないをかけると、ゆっくりと美女が浮き上がってくるのだ。だいたい1mぐらい上がっただろうか。マジシャンは美女に手をかけて、ゆっくりと体を縦に起こしてゆく。彼女が台に立って2人がおじぎをしたときには、その空間には2人と透明なプラス

チックの台しかない。

この現象を私は3 mぐらいの距離で見せられたのだ。しかもそれはロビーの片隅で、ほとんど180度まわりを見物人に囲まれているという状態で演じられたのだ。いっしょに見ていた日本の某プロマジシャンに、英語のしゃべれる私に、この魔術道具を買う交渉をしてくれと頼まれたけれど、たぶんこのメーカーは、100万円ぐらいするこの魔術を10台は売りさばいただろう。

いつも奇抜なマジックを発明することで有名なオーストリアのマジックメーカーが、今回も私を不思議さで打ちのめしてくれた。1枚のトランプの隅に火のついたタバコを押しつけて、丸い穴をあけてしまう。その穴に丸いシールを貼り、しばらくしてそのシールをはがしたとき、タバコの穴が消えてしまっているのである。

ふつうのマジックの原理では、穴のあいたトランプと別のトランプをすり替えたりするのだが、この場合は絶体にすり替えていない。思わず5000円ぐらいするその用具を買ってしまったけれど、種を知ってまたビックリ。丸いシールの糊面の側に、トランプの模様を印刷した薄いシールを貼り合せてあるのだ。丸いシールを穴にはるときに、うまくトランプと種シールの模様を合せて貼り、そのあと丸シールだけをはがすというもの。

うーむ。穴をふさいで穴をなくすという、しごく当たり前の種にひっかかった私。その不思議さと種という現実の落差の衝撃が、マジック愛好者の自虐的カタルシスなのだろうか。

### 旅の途中で

マジック大会の話しはこのぐらいにして、オランダ以外にも西ドイツ、イタリアとまわってきたので、いくつか目撃した不思議なもの、びっくりしたことをお話ししよう。

西ドイツのヴュルツブルグからフランクフルトへ向う列車の中で見た自然の不思議。線路沿いに一列に並んでいた立ち木が、そろって上の3分の1ぐらいが北の方に曲がっていたのだ。先

の曲がっているストローのような感じといえば、イメージがつかめるかな。

ところがオランダのアムステルダムでは、ほとんどの木が、先端を南の方へ向けて傾いているのだ。これはあとで団体バスのガイドの説明でわかったのだが、あまりにも北海からの風が強いので、そのようになってしまったのだという。そういえばオランダは風が強い所だった。

### セックスショップに啞然

西ドイツの街中ではポルノショップを見かけず、ずいぶんこの国も清潔になったなと思って、フランクフルト空港からローマに向う寸前、空港のおみやげ店の一角に、セックスショップと大看板が出ているではないか。入口は床まで届くノレン式になっているので、さっとさりげなく入れるようになっているのだが、チェックインまえの大カバンを持っていては入りにくい。無念のパス。

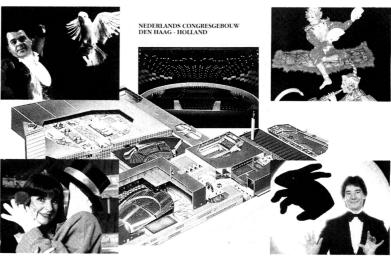
オランダではポルノは完全解禁。ホテルの一室である日本のプロマジシャンと話しをしていたとき、オランダではけっこうテレビでポルノをやっているんですよ、といってテレビのスイッチを入れた途端、アレの真っ最中のクローズアップが現れたから、これまたビックリ。

### 世界には不思議がいっぱい

ホログラフの立体写真の作品の数々、動くホログラフをはじめ、エッシャー的なだまし絵や、色がないのに動かすと色が出るデザイン。などなどなど、視覚に関するトリックに酔いしれることができる。その中でいちばん驚いたのが、へこんだ物体なのにどうしても出っぱった物体に見えてしまう造形物。

不思議はどの時代、どの国にでもあるものだ。ローマのパンテオンという建物は、それ自体が直径60数メートルというドームであり、それが石で作られているのだから、驚かされてしまう。ドームの最上部にかなり大きな穴が開いており、そこから充分な光が入ってくるのだが、雨が降ったらどうなるのだろうと、頭を悩ませていたら、ローマの友人が教えてくれた。内側からの上昇気流によってふつう程度の雨は入ってこないのだと。

大昔の人々の作った不思議に胸を打 たれ、自然の生み出した不思議に目を 見張り、そしてマジックに浸った今回 の旅行でありました。



▲マジック大会会場と世界のマジシャンたち。

## 私もゲームで考えた

ACT 6 ヒッチハイクとゲーム





「眠かったら寝てもいいよ」と運転手 はいう。「いいえ、大丈夫です」と僕は こたえる。「2号線は渋滞するときりが なくてね、脇道がねえんだよ」と運転 手がいう。「三原にはコンビナートがあ るから車の行き来がおおいのさ」と運 転手が話しを続ける。まずは天気の話 し。それから身の上話し。道路の話し をする頃には警戒心がなくなっている。 久留米の牧場でとれた牛乳を大阪まで 運んでいるというこの車はタンクロー リーのような形をしている。「コーヒー でもおごってやろうか」と運転手がい う。かれはゆっくりと車を路側帯にち かずける。その時、無理な追越しでト ラックが脇を突き抜けて行った。軽い 衝撃音と共にサイドミラーが砕け散っ た。温和そうな初老の運転手の顔が怒 りでサッと紅くなる。タイヤが10個以 上ついた車同士のカーチェイスは思っ たより長くかかった。「仲間をよびやが った!」と運転手がいう。後ろをみる と別の大型トラックがパッシングをし ながらついてきている。それも2台。 無線を積んでいるとは思わなかった。 「にいちゃんも手伝ってくれよな。」と 運転手。先頭の車から順に道の端につ けてゆく。「ここで待っててくれ」と言 い残し運転手は前の車に向かって歩い て行った。別に怒鳴りあいもせず話し

あう事、約10分。運転手は帰って来た。 「弁償してくれるってさ、ちゃんとあ やまってたよ」と運転手がいった。喧 嘩しようと思って仲間を呼んだのでは なかった。僕はほっとしてさっき運転 手が歓めてくれた眠りについた。(ヒッ チハイカーが運転手を前にして寝てし まうのは明らかにヒッチハイクのマナ 一に反している。運転者は自分の眠気 を覚ます為、話し相手としてヒッチハ イカーを乗せる場合が多い。)目が覚め たのは熊本だった。親切な運転手に礼 を言って僕は車を降りた。ヒッチハイ クをしている時の僕のリュックサック の中身。寝袋、水筒、コッフェル、ポ ンチョ、食糧、釣竿(とても小さい。 伸しても1m半位)、ウレタンマット、 ひも、ビニールござ、携帯用コンロ、 インスタントコーヒー、裁縫道具、医 薬品、着替え、洗剤、中華鍋、軍手、 道路マップ、磁石、ランタン、ナイフ、 ウォッカ1壜、書き出したらきりがな いけど全部必要な物ばかり。役にたつ 物で持っていきたい物は色々あるけど 持っていくのは必要なものだけ。役に たつけど、さほど必要じゃない物はも っていかない。役にたつという事と必 要だということはちがうんだな。僕の 持って歩ける荷物は20キロ位だし必要 な物を全部詰めたらあと文庫本を1、

2冊持つのが精1杯。もうそんな旅を しなくなって久しいけれどRPGをや ると、なんか懐かしくなったりする。 実際の一人旅でもパーティを組んだり する時がある。北海道の「かにの家」 (帯広にある旅人の集落) や札幌の大 通り公園にある野外音楽堂のステージ で野宿しているとヒッチハイカーやツ ーリングの連中と仲良くなって様々な 情報交換ができる。気のおけない民宿 やユースの話し。旅人を雇ってくれる バイト先の話し。うまくて安い飯が食 える所やきれいな景色が見れる所もお しえてもらった。気があえばパーティ はすぐにできあがる。うまい飯が食え る所へいこう。たとえ100キロはなれ ていても。きれいな景色を見にいこう。 2、3日の回り道でも。そんな旅をや らなくなってからもうかなりの歳月が たってしまった。でも実社会というス テージのうえで僕の旅ともいえぬ旅は 続いている。普通のサラリーマン、フ リーアルバイター、ビジネスソフトの プログラマー、ゲームソフトのデザイ ナー、色々な事をやったけれどもこう いった形であなた達にメッセージが送 れた事を大変うれしく思う。僕はいつ かRPGもデザインしてみたいと思っ ている。でもヒッチハイクをゲーム化 したりはしないだろう。なぜならヒッ チハイクはそれ自体がゲームみたいな 物だったから。どうせなら僕をのせて くれた運転者達を描いてみたいと思う。



▲阿部氏が手がけたスーパーシミュレーション『大平洋の嵐 DX』。次回作も制作快調。Dデイは年末というウワサも…。







エヘヘ♡シーン集大成だよ~ん!!

Hの王国(第1回)・ハード社

水道管ゲームで女のコを脱がせ!!

5ギャルズコネクション

### Hコミック編

ド、ド、ドクショの秋だあ~!

大日本ウヒョヒョ読書新聞

### パソコンソフト編

とにかく秘情報だってば!!

シルバーゴースト



シークレットテレフォンサービス付

## の王国(第1回)

突然始まった新企画『Hの王国』。連日連夜、公私と もにお世話さまのHソフト製作会社様を1回1社てっ て一紹介してしまお一、とゆ一前代未聞の大企画なの だ!! な~んだソフトハウスマラソンのH版じゃんか!

とゆーキミは本質を見ていな~い!! この『Hの王国』 はマラソンとはちがって、ナンと、現地取材をしなー い!! 借りたソフトだけで作ってしまおーとゆービン ボー編集者しか思いつかない、大セコ企画なのだ、お それいったか! 第1回はHの革命集団ハード社だ。

**▲**ニャンニャンしてか

らお金をせびるノダ… これが必殺のパイス リ!! うーむ深い

# MSX2版で登場!!

ソープランドの経営者になってみたい !!! 男なら1度は思い描く願望…。 (ムフ♡) そんな夢を実現させてくれる のが、このソープランドストーリーだ。 まず女の子を口説いて、H♡ ニャン

ニャンの報酬としてお金をたかる。300

万円たまったら、ソ ープの経営者になれ るゾ。新人の女の子 をスカウトして、教 育♡ ハ、ハーレム ▲ヘンな女の子に引っ じゃいり!



かかるとヤクザが



プランドの新人教育♡ ほら、これをフ ェラチオというのだよ……。むふふっ♡

### これがHのモ クラフィラ

たて続けに強力なHソフトを発売しているHARD社。 名前のとおりハードな路線で、「うちのはHソフトじゃな くてアダルト・ソフトだ!!」と意欲マンマンの戦うHソ フト集団だ。『口説き方教えます』では秘密のパンティ入 りでHソフトファンを悩殺。そのリアルでアダ

▼これがアダルト!

ルトなエロスを追求する姿勢に拍手っ!

1986年、デビュー作『ソープランド・ ストーリー』発表。同10月、第2弾『ロ 説き方教えます』。1987年から『美少 女写真館』シリーズ。他の作品に『勝

手に成ジャン』、『雑学オリンピック・わ

ハード社のあゆみ





これぞハード社。過激だネ から…ムフ♡

### 当選者決定!!

たなべわたる編』など多数。

本誌7月号でも紹介した、グァム島旅 行懸賞クイズの当選者が決定したゾ。こ のラッキーなHソフト・ファンは、東京 都町田市の本田聆吉さん。この幸せ者め! グァム島でもガンバッテHしてほしい。

### ミも応募しようⅡ

ハード社から、福袋愛読者へプレゼント。HARDオリジナルグ ッズから「わたなべわたるオリジナルポスター」、「ミュージックテ ープ」「HARDグラフィック集 I (PC88版)」、「ソープランドストー

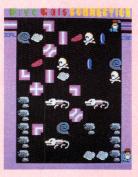
リー(MSX2版)」以上を各2名に。ハガキ に希望商品名を書いて、『コンプティーク』 福袋・Hの王国係に送ってくれ。発表は 商品の発送をもってかえさせてもらう!!





ゲームは簡単。水道管をつないで水を通せば、 ピチピチ・ギャルが1枚ずつ着ている服を脱いで いく…。ムフフ♡ 5人のギャルで5ステージ。 女の子は、OL、歌手、女子高生、女子大生、バ 5人が5人ともイラストレ ニーガールの5人! ーターがちがうので、グラフィックの感じがちがっ ている。さて、きみはどのタイプの娘が好み♡

ただし、途中にいろいろ な障害物があり、行く手を ふさいでいる。これをうま くクリアするのがポイント。





## **。** 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

### 吊端撃彦の オナニー放談



うふつり

うふつり

### 

いやはや、残暑というのは厳しいもの である。しかし、吊端の部屋にはクーラ 一がない。買えないのではないと言った ら多少のウソがまざるが、基本的に吊端 はあのように不自然な涼が苦手なのであ る。夏は暑いものだが、その暑さをもの ともせずただひたすらにせんずりをこく。 そーするとまたドッと汗が吹き出る。せ んずりをこく→汗が出る→精液を出す→ またこく→汗が出る→精液を出す。スト イックなまでのこの行為は、ある種SM の美学にも诵じ、诵常オナニーとはちが った快感が走るのだが、こきすぎるとポッ クリとんでしまうので、素人は要注意。

さて、そんな異様な快感を得たいとき に、ぜひおすすめなのが、今月「初級編」 でも紹介した甲斐えりかこと豊丸ちゃん である。こりゃマジですごいヤツだ。黙

って寝てりゃ単なる「口のやや大きいオ ナペット」というたたずまいだが、ちょ っとでも男が触れようもんなら、「グェー グェー、イグイグー」と大声であえぎ、 白目をむき、口はさらに大きく、髪はバ サバサにふり乱す。そのサマはほとんど 楳図かずおのヘビ女。チンポ2本同時に 一つの穴に入れてしまう図は、ほとんど

妖怪。AVと ゆーよりは完 ペキなホラー ビデオであり、 夏の風物詩だ。 そのあとで、 ちょいブスの









▲►R・古賀勲『カゲキな放課後勉強会

SFっぽいのが

見守ってほしいと思う。









司書房 800円

キとした女の子たちが、よい イキイ ーとしていてよい

ーツカーなどいろいろでてきて、結構そうい る。これではHCとしては疑問符がつく。し ば、これはこれでよいとも思う。それにスポ 思っていたのだが、読んでいくうちにどんど れそうになったが、結局助かっちゃうのであ とくにラストのほうでは、少女が悪党に犯さ んアクションものしていくので面喰らった。 女と、彼女を狙うその父の、よくある話かと た日本人ならではの、発想の飛躍である。 4番目は『多門前地獄牢人』だ。最初は少 本格的でない、周辺作品として考えれ まったく、

情に満ちた人格を置いているのである。「旅の

かし、

こではその思想を一歩進めて、下半身に劣

半身に人格はない」などといわれているが、

要ない」といって大笑いするのだ。この言葉

ナーズするのだが(古くて失敬)、男はそれ

驚く少女に「男に頭は必

を犯している男の頭をスキ 超能力少女(らしい)が自分

にも大山は大いに、感じ入った。昔から「下

るために(南のほうへ)旅をするようになっ 恥はかき捨て」ているうちに、恥をかき捨て

> である。 ば侮いもない。実に結構なこと 会』。こちらも明るい作風で好感 狂いはなかった。狂いもなけれ 道を進もうと決意した私の目に 深いジャンルであろうか。この よしとは、 最後は『カゲキな放課後勉強 HCとはなんと懐の

> > てきたからである。

明日のHCの繁栄のため、 能劇画と一線を画するところな ではない。しかし、この明るさ それほど濃厚にいやらしいわけ 同じくらいであろうか。 『オリーブー』と、まあだいたい が持てる。 進む道を温くもいやらしい目で、 度のマニアもいようが、 くというのは難しい、という重 わけである。だから、これでか の保有こそ、HCが今までの官 いやらしさのほうは 。まあ、 やはり その は賞賛に値する 拾おう!! の道を進め! が浪人覚悟で時間と知恵を注ぎこんだ労作であり、

ッケラカーンのカ 明るいHCで、ど っている。極めて う意味でも大山は の話もまことにア 10編の短編からな 楽しめた わきなオリーブ』 そして次が、『う

明るくてよし暗くて

あの黒井デル太の らである とはなかったか いつもの 大山は

てきた邪念鬼の少女は手なずけ いやらしい。⑩のスケベな設問にしたがって 冥界外伝』。タイトルはフツーだが、中味はもちろん くのである。ちなみに大山は その名もHコミックアドベンチャ それはともかく、 たものの、2番目のス い作品を送りつけ 途方もな 最初に出

命をたずねてい

あっぱれデル太よ となく、今後もH なんらためらうこ 必ずや大山が デル太に続

ノガが少なかっ

今月は、2Pマ

## はHのためにある

ほかのロリコン系HCにない

## 激である。諸君もこれらの作品で、 今月のHCはとくに粒ぞろい。 大山は大感 秋の夜長

コンプティーク福袋班

●主筆●

しい点はかえる

2番目は、これはすこし毛色がちがう。

大山平八郎

である。さすがひとつの道を極めた人間の言 とかマンガ教室のように、道具の使い方など 多分に形而上学的なものだ。好例は森山塔の が講義されているわけではない。その内容は "てれながらエロ、かいてんじゃねーよっつ!!" まとめたものだ。と、いってももちろん、

北御牧慶、唯登詩樹、亜麻木 変異的巨大胸部少女のオンパ ヨン』。タイトルどおり、 心なだけに、パイズリなど、 硅など。胸がでかい少女が中 が多い。したがっていつもの 能書きはナシだ。ゆくぞ~~~つ。 を堅実に過ごしてもらいたいっ!! ードだ。描いている作家は まずは『Dカップコレクシ 今月は紹介せねばならん本







まったく同意見である。書くとき、てれては 葉には価千金の重みがある。かくいう大山も

▲▼森山塔、雨宮じゅん、西秋ぐり







載されていた「正しい〇〇漫画の描き方」







# なぜ?みんな知りたいなべっ

なり、役とじをからのっ

### ℚ1.城へきの門はどうやって開けるの?

城へきの門を開ける銀のカギは、つぎの面つまりキャメロット城のなかにある。それをとるためには、マジシャンを魔法でコウモリにして城へきを飛び越えさせる。カギは最初の部屋にあるからすぐにわかるはず。城のなかにはほかに、金のカギという重要なアイテムもあるから探してみよう。

▼ちょっと見にくいけど、門の斜め左上に 変身したマジシャンが飛んでるのだ





▲どこかの部屋のとなりに隠れ部屋があり、 そこに金のカギをしまった箱がある

### №2.はかいの后の入手法と使い方は?



▲ろうやに閉じこめられた王女。1列になって踊っている場合じゃないってか!?



▲武器屋のオバチャンのいうとおり隣りの 部屋を探すと、「はかいの石」を見つけたぞ

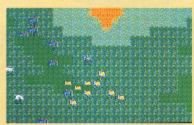
A

はかいの石を手に入れるには、ゴラの遺跡の地下ろうにいるエイレン王

女を助け出さなければダメなんだ。 そしてそのためには、ロザラムの森 のどこかにいる兵隊と戦って、ろう やのカギを手に入れるしかない。そ れで王女を出してやると、スタート 地点の「クレランス村の武器屋へ行って……」というはずだ。そう、初 めに行っても、なにもくれなかった あの武器屋だ。そこの奥にある箱の なかには「はかいの石」がある。

この石はとても強力な武器で、敵、 味方にかかわらず画面上のすべての キャラを全滅させることもできる。 だからむやみに使うと大変だ。最後のほうの強い敵に対して、"石"をひとりだけに持たせて突っこませるとかするのもいいと思うな。なんか特攻隊みたいでやんなっちゃうけどね。

また遊びとして、店や教会の中で 使うとおもしろいよ。



▲ヒェー失敗。メンバーも敵もアッというまに全滅。こんな使い方は意味がないからやめようね

### キミはすべてチェックしたかな? アレコレ

### ★サリー高原

入ってすぐある宿屋は、まさに 情報源。何回も出たり入ったりす ると、そのたびにいろいろな情報 が聞ける。ここにも味方がいるぞ。

### ★ログリス海岸

サメで有名な海岸。レベルアップには最高の場所だね。海を渡った先で、アマゾネスを味方につけるアイテムが手に入る。

### ★ゴラの遺跡

ここの地下には、先王の遺骨と 十字架、それにヨハネの盾もある。 魔法使いになれる場所もあるし、 何回も行くことに……。

### ★ロザラムの森

ろうやのカギ以外にここで見つかるのはアーサー部隊。とっても 強力なナイトの集団で、ゲームを 解くためにも必要なメンバーだ。

### ★グールの森

きっと修道士がいる教会が見つ かるはずだ。そしてそのとなりの 部屋には、どこかで使う銅のカギ が手に入るぞ。

### ★バルバラ山

雪の中は歩くだけでライフが減ってしまうので注意しよう。左に行くと城で使う「王家の紋章」を手に入れられるんだ。



初めから C ディスクと B ディスクだけ で立ち上げると、おまけゲームが始まる ってのはもう知ってるよね。 でもじつは



▲あしたのジョーを率き連れて、ツッパリ少年と 戦う裏ゲーム。 3頭身キャラがカワイイ

もうひとつ「裏ゲーム」があったんだ。ラにわかれて動く裏ゲーム2 これは知ってたかな?

AディスクとBディスクを入れて、キーのO、K、Mを押しながら立ち上げる。そうすると突然、巨人を倒してガケを登るゲームが始まるんだ。ただ巨人を弓で倒すだけの単純ゲームだけど、死にかたが上のとおりスプラッタしているぞ。



▲ガケを登っていくキャラと弓を射つキャラにわかれて動く裏ゲーム2



▲弓が当たると痛がる。まあゲームという ほどのもんじゃないかもしれませんけど…

## トップシークレットテレフォン

## 03-221-9999

ここまで教えたって、教えたりない コトもある。考えるヒマがあったら ダイヤルを回せ!!

ふっふっふ……まだエンディングを見てない諸君、これだけ情報があればもうオニに金棒、吉田にパンツ。それじゃ健闘をいの……えっ、えっまだわからない、とくに最後のキャメロット城のなかが知りたいだと。え~い手間のかかるヤツじゃのう。自慢じゃないが、メンドウな読者はキライだ。残暑キビシーおり、そんなプレイヤーは無視しようかと思ったが、部数拡大月間とかで(ウソ!)それもできん。そこで呉ソフトにお願いして、「ラストエンペラー」の故宮に匹敵するキャメロット城の秘密、最後の部屋への行きかたを、シークレットテレフォンに吹きこんで封印したぞ。正座して、受話器を頽横斜め45度に持ってくる小笠原流で拝聴するべし。くれぐれもまちがいTELなど不心得なことはしないように。



飲むと、どっちの性格が出るのか……。 りがママになる。絵を描かせながら、酒をりがママになる。絵を描かせながら、酒を笑さん。恐怖の二重人格。マウスを持って美さん。恐怖の二重人格。マウスを持って美さん。 グラフィック担当の英

第1回 9/8→9/17 第2回 9/18→9/27

第3回 9/18→9/2/

お休み 10/7

## ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁!!

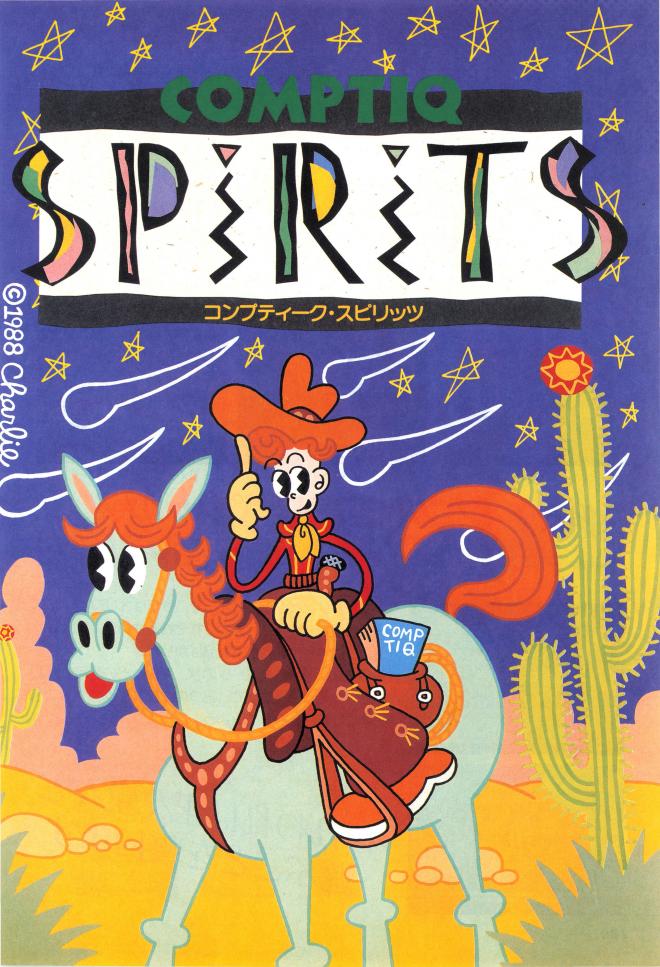


昭和41年2月2日東京生まれ。『パンプキン』 あらいずみるい (白夜書房刊) にて連載。代表作 "死神ミリ ちゃん" を未完のまま、単行本 『ちょっとだ けすぺくたぁ♡』(白夜書房)を発行。



某小説家の応接間の机の上で、このような 文章を書くのはプレッシャーを感じるが、ま あいい。人生なんてそんなもんだ。今、自分 が置かれている立場を冷静に見つめたら……。 おっと失礼、あらいずみるい☆です。このよ うな始まり方をして、読者の皆様には申し訳 ない。エッセイをきどるのは、どうやら僕に は似合いそうもないので、近況報告でも書き ましょう。まずは、単行本買ってください。 生活の苦しい漫画家を助けてくれるのは、読

者様です。それから、ファンレターください。 漫画家生命を保たせてくれるのも読者様です。 この2つのエネルギーが満たされるとき、漫 画家は輝き始めるのだ。そして、それが持続 されることによって、永遠の光を得るのです。 僕も欲しい、永遠の光が……。とゆ一訳で、 読者の皆様、よろしくお願いします。9月に は富士見書房より描き下ろし単行本が発行さ れる予定なので、こちらの方もよろしくお願 いします。う~ん、こんなもんで良いかな。









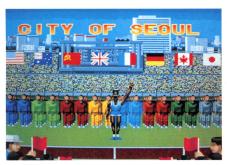


ハイパースポーツスペシャル(コナミ)

ゴールドメダリスト(SNK)

ゴー フォー ザ ゴールド (タイトー)

# Olympic Sames



ソウルオリンピックにちなんで、今年はオリンピックゲームが3つも発売される。それぞれ個性的で、しかもけっこうエキサイトできる製品ばかりだ。

そして来たるべきスポーツの秋、キミはどの製品に燃えるか? そういうワケで、3つのオリンピックゲームを一挙に比較R紹介してみよう。なんてザンシンなんだっ。





# SP RITS ハイパースポーツ

スペシャル

まずは「オリンピックゲームの元祖」とも言え るコナミの製品からだ。

種目は100m→走り幅跳び→400m リレー(予 選) →クレー射撃→110mハードル→アーチェリ -→やり投げ→走り高跳び→400 mリレー(決勝) の順で、1周クリアするとクオリファイが上がっ て、2周目、3周目……とえんえん続いていく。

3製品のうちでは、わりとマニア好みの種目が 多いんじゃないかな。



視点は上から。

それにして

## ・100mダッシュ・



・400mリ



・110mハードル・









# おなじみ種

▼緊張の

一瞬



▲ボタンの微妙な操作がカ クリアできるか!?



100mに届け!

チェリーは 前方からの

探してみよう。



どれも4年前の作品でおなじみの種目だけ

ど、アングルが変わっているのが特徴。また、

タイミングの取り方などで多少ちがう点もあ

る。ちなみに隠れキャラもいくつかあるよ。



# 感動の表彰式

そして世界記録を更新すると、胴上げのシーンもあるヨ 周のレースに備えての、 一周クリアすると表彰式だ。 休息のひとときといった感じだ さらに激しくなるつぎ







# ゴー フォー ザ ゴールド

タイトーは左の10種目。ひたすらボタンをたたきまくる力勝負もんが多いようだ。ステージは自由選択式で、どの種目からでも始められる。

視点はズーム効果的な感じのものが多く、迫力はある。だけど、操作のタイミングが少しとりにくい部分もあって、ツライかも?

操作のパターンはコナミとまったく 同じ。ひたすらボタンをたたきまくっ て(左右同時にたたいたほうが速いぞ)、 リレーではタッチのときに、ハードルで はジャンプのときに、タイミング良く ボタンを押そう。タイミングのとり方 が少し難しいけど、これだけは慣れる しかない。あきらめるなヨ。

画面は1P、2Pのモードがそれぞれ別に表示される。この3Dモードはけっこう白熱するものがあって、燃えられますゼ!

# これは棒高跳び。助走を思いっきりつけて、弾みをつけて、ジャンプ! うまいことクリアしてくれい!



砲丸投げのポイントは、パワーと角度。バッチリ45度前後に決めれば、20mは楽勝!かな。



ぷかー。水泳では息つぎを忘れると、 このよーなドザエモンに……みっとも ねーでごぜぇますよっ!



鉄棒はパワー& ワザ。フィニッシュ は手を離すタイミングが重要だ。さあ、 キミは10.0を出せるか?



# 100mダッシュ

# 400m リレー



▲3D画面で見せる走りに、迫力を感じるネ



110mハードル

▲うまくハードルをクリア…… あららコケてるよ、この人



▲バチバチッと目から火花を散 らすスルドイ描写

あららコケてるよ、この人 ら、「ほらっ、もうちょいだ! ガンバ

レ!!」とかって叫んだりして。 力も技のうち!? の、重量挙げでお ました。

コナミの『ハイパー'84』にもあった重量挙げ。試技は2回だけど、クリアすれば失敗するまで上のクラスに挑戦できる。
画面は右のような感じで、やはり1P、2Pの同時プレイ。

はり1P、2Pの同時プレイ。 『ハイパー'84』では、パワー が一定に達したところでボタン を押して持ちあげるといったや り方だったけど、こちらも同じ、パワーを90%以上まで上げ、B ボタンを押す。身体が赤くなっ たら、タイミングよくボタンを はなすのだ。これがけっこうリ キが入るんだよね。画面見なが



▲といやっ! 2Pはみごとクリア。1Pはもうちょい!!

# 痛恨の表彰式



各ステージをクリアすると表彰式……なんだけど、世界記録を更新していない人は、表彰台に乗れない。画面の端で「ガッッ、ディ~~~ム!!」と悔やしがるワケだ。

また、種目をクリアできずにゲームオー バーになってしまうと、「もう 1 度チャンス をくれ~~…!」と、アピールする。

こんな喜怒哀楽の激しい人たちを、私は美しいと思うのだ(マル)。

# SP & R & TS

しんがりは SNK。わりと大衆向けの内容になっていて、 ゲーム種目も親しみやすいものがそろっている。

特徴的なのは、国のセレクトができるってこと(日・米・ ソ・英・仏などなど)。国によってどの種目が強いとか、力に 差があるらしいとか。やっぱアメリカだと陸上系、かな? あ、これも9種目から自由選択ができるヨ。



# 本日のメインエベントお~っ

『ゴールドメダリスト』のなかでもっ ともユニークな種目といったら、ボク シング。これにつきるだろう。

3つのボタンをどうや るかというと、左ボタン でアッパー、中ボタンで ジャブ、そして右ボタン でパンチのパワーを蓄え る。パンチがヒットする とポイントが加算される。

クリアの条件はかなり 厳しく、試合に勝つこと はもちろん、クオリファ イ以上のポイントを取らないとダメ。 2 Pのときは対戦になるので、どちら か1人が必ずゲームオーバーになると

いう仕組みなワケね。こればムゴい!! ちなみに筆者はこの種目は大の苦手。 ぜんぜん勝てません。しくしく……。



▲アッパーの使いすぎは動きのムダだ。ここイチバンで使え

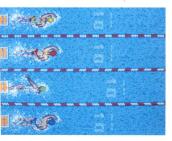


▲クリーンヒット! ふふーん、やるじゃない!

# 参加することに意義がある

各種目のアングルは、それほど奇抜 なものはなく、いたってオーソドック ス。しかし、それだけに見やすく、プレ イヤーにとっては親しみやすい。





▲スタート直後、ほぼ横に並んでス イム! 息つぎに気をつけて!

◀高跳びの要領は『ハイパ とまったく同じだよ



▲パワー全開、角度もベスト。 これは伸びそう!



▲パワー+角度+投げるタイ ミングが勝負!

トがあるだろう(昔コナミの『ハイパ ー~』で慣らした人にはやさしいケド)。 いずれも微妙なボタンさ

ボクシング以外の種目では、体操と

円盤投げ、走り高跳びに操作のポイン



▲走る種目は、すべて上から のアングルだよ



▲6回~7回も回転すれば、 10.0は楽勝ででる

# 栄光の表彰式

『ゴールドメダリスト』では、1 種目クリアするごとに表彰式があ る。それでメダルの数も勝敗のポ イントになる。

よお一く見ていると選手たちに いろいろ表情があって(号泣する 選手もいる)、なかなか楽しませて くれる。それに優勝した国の選手 は、国歌までかかるんだ!

1種目クリアの感動はこうあり たいね、うるうる……!





・サイバリオン・

『バブルボブル』『レインボーアイランド』のにット作でおなけるのMTJ氏の第5作が、この『サイバリオン』だ。いままでのゲームのコンセプトを打ち破ったこの新作、キミに挑戦す}勇気はあるかい。男ならやよっきゃない! 奥の深まはいンパドャねーゼ。

# MTJ氏からの挑戦!いままでのゲームとはちがつのだ

そもそもこの大作を2ページで紹介しつくす――ということにかなりムリがあると思うのだが、できるだけやってみよう。まずはこのゲームの大きな特徴の数かずだよ。

総括的にいうと、プレイするたびに グラフィック、サウンド、コース、シ ナリオ、敵ボス、敵ボスの攻撃などが プレイヤーの力量に合わせて変わる! (実戦編のみ)ということだ。

## ①シナリオとは?

"なぜプレイヤーが戦わざるを得なくなったのか"という導入部分から始まるシナリオがこのゲームでは用意されており、プレイした状況に応じて面クリア後の"話の展開"が変わってゆく。その結果、全5面を経たあとに、100

以上のエンディング(これらをぜんぶ見るには最低1000回はプレイしないと — MTJ氏談)に到達する。さらにプレイ中の展開によって、さまざまな強化装備、イベントもあるとか……! (2パターン攻略は不可!?

記憶することを前提とした "知らなければ絶対死ぬ" 超パターンゲームが多いなか、このゲームは基本テクさえ覚えてしまえば "直感"で対応できる構成になっている。それというのも、プレイヤーの腕に合わせて迷路構成(通路の構成&形状、障害の配置&密度など)が緻密に変化するからだ。極端な話、まったく同じ面には二度と巡りあえないと思っていい。

また、敵ボスの攻撃も、プレイヤー



の腕に合わせて知恵をつけてくる。 **③その他** 

背景のグラフィック、そしてサウンドも、展開によって千変万化! まさに「億の顔を持つゲーム」。それが『サイバリオン』なのだ。

# 日本語の活用でプレイがより明快&ドラマチックに!

# 腕にあわせてゲームを選ぼう



▲操作を覚えるための「基礎編」と、本番の「実戦編」、以上の2つのモードがある。 遊び方について記漢字混じりの日本語が、親切かつ画期的 いる。これなら

# テキスト形式でプレイがわかる~基礎編 数かずのドラマが展開する~実戦編



▲「基礎編」1面のメッセージ。具体的な 遊び方について懇切丁寧に解説してくれて いる。これならマスターしやすい

# 1UP OO HTGH SCORE 1039930 CHAPTER 1 私は長い宇宙の旅を終えようとしていた。 が、途中、自動操縦系統のメンカが原因不明の 的障を起こし、気付かぬうちに私は見知らぬ 怪怒星へと漂着していた॥その後メカ系統は その機能を回復!怪怒星を探索するうち私は 一つの驚くべき事実にぶち当たった॥この星 は地球侵略を計画してる॥…彼等の野望を打 ち崩す為、私は一人動いを挑んだのである॥

▲「実戦編」ではプレイヤーの行ないに合わせて、ストーリーが展開していく。これからこの話はどんな方向へ進むのか!?



コンプティーク・スピリッツ

# SP RETS

プレイヤーの腕が難易度を満

ゲームの具体的な説明に入ろう。 主人公はメカニックドラゴン「サイ バリオン」。トラックボールで操作して 時間内に通路を抜け、敵ボスをやっつ けるのが基本ルールだ。



▲この敵 (グロット) は攻撃すると萎縮→消滅



▲グロットとプロステック(下)、ガルダー(左

「サイバリオン」の武器は、口から吐くファイヤーブレス(炎)。ボタンを押している間は炎を吐き続けるけど、しだいに火力が弱くなり、長さも短くなる。これはボタンを離して動き回ることで解決だ。速く動くとそれだけ早く回復するぞ。

敵の攻撃を受けてダメージを くらうと、しっぽから赤くなっ てゆき、最後に全身がまっ赤に なる。このとき攻撃を受けると アウト! また、破壊不能の敵 もかなり多い。注意してくれ。

ボーナスには、敵をやっつけたときに 出るアイテムのほか、 面クリ時のタイムボーナス、ノーミスや ノーダメージのボーナス、ゲームエンド 時の残機ボーナスと、 各種!!





▲同じ場所でもたもたしていると、メカスカルに襲われるぞ!!

# タダモノでないボス!

左ページに書いたように、ボスキャラの攻撃はプレイヤー の腕に応じて変化していく。

最初のうちはそれほどでもないが、あとあとの面で登場するボスはかなりのもので、吐く弾の激しさがちがったり、動

きがトリッキーになったりして、いままでのように安易に 攻略法を見つけ出せるもので はない。

確かにある程度のポイント はある。だが、行きあたりばっ たりの要素が多いのだ。でも 基本ができてりゃ大丈夫さ!



▲ザイゾログ。かなりランクが上がり、こんなデカイ弾を!!



▲ケプロス。この程度の攻撃なら、 まだ難易度はそこそこ



▲ガットノイザー。ジャンプしなが らブーメランを投げるとは難度高し

# 士気をあおるゲームなワケだ

このゲームでウレシイところは、漢字をふんだんに使ったメッセージを豊富に盛り込んであることだ。これなら、英語の苦手な人でもOKだし、ゲームに対する親しみもわいてくる(えっ、漢字が読めない? そーゆー人は滅びてなさい)。

今回の取材にあたって、 MTJ氏が撮影に協力し てくださったことを、と ても感謝している。



▲やりました! ノーミスボーナス 200万点の貴重なショット!



▲挑戦意欲をかりたてるコンティニュー画面。やるしかない!!

# 体感シリーズ第9弾! これは燃えるぜッ

『ギャラクシーフォース』に続くつぎの 体感ゲームがはやくも登場。ファン待望 のドライブゲームだぞ。スピーディな展 開と激しいアクション――これはもう、

「男の体感」と呼ぶしかない!!

# 立体感ドライブゲームなんて

# 初めて

すでにゲーセンでお なじみのハズで、読者 の皆もドハマリしてい ると思うので、紹介は、 簡単にすまそう。

このゲームで画期的 かつ奇抜なのは、従来 のX・Yの平面座標に Z軸を加えた、3D感 覚のグラフィックだ。 これによって立体交差 や画面の奥行きが広々 と表現できるようにな り、プレイヤーはもち ろん、ギャラリーにも まがチャンスだ!

たいへん見ごたえのある画面に仕上が っている。まるでジェットコースター にでも乗っているような気分にさせて くれて、VG文化もここまできたか! と、感動せずにはいられない。こいつは V G 界の歴史に残る大事件だ。

コースは5コース、各5ステージ。 ふつうにやれば計25ステージだ(おっと 意味ありげ。知ってる人は知ってる)。





バース画面になる



応じてあいきょうをふ りまいてくれる。プレイヤーはこのう ちのひとりを選び、レースに挑戦。べ スト3に入ればつぎのステージに進め る。おとと、簡単な紹介のハズが少し 長くなっちったい。以上で基礎編終了。

また、12人の個性あ

ふれるドライバーが登

場し、ゲームの展開に

A~Eまでの5コースあるけども、 初心者にオススメなのはE。比較的覚 えやすいし、このゲームのオイシイ要

つぎは実戦編だ。



▲E-3。上の野郎どもが騒ぎまくってるな



素をあますところなく備えている。

逆に上級者向けは D。 4 ステ、5 ス テはシケインばっかしのコースで、慣 れるまでがかなりつらい。

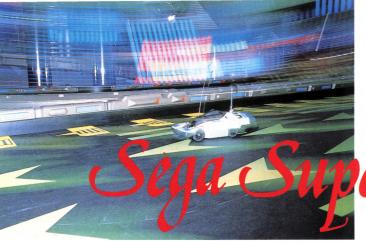
C はすぐ始められるせいか、プレイ 人口が圧倒的に多いようだ。けど、こ この5ステは地獄。ガードレールのな い高架コースでのミスは、絶対に許さ れない。

私はAから始めたが、自分にあった コースを選ぶのがいちばん。

次号では大々的に攻略をやるぞっ!! (編エッ!! ウソー!!)



▲あららんらん、大クラッシュだよーん!!



# \$P\$R\$T\$

夢工場、再び

er Circuit

アウトラン筐体を使ってプレイする実車 体験ゾーンにキミもおいでよ!!

# 第1号は浜松。こんどはキミの街に!?

昨年の「夢工場」で最大の話題となった『マッハビジョン』。5時間も並ばされて1回しかプレイできなかった日にゃあ……とか思っている人もいるだろうけど、この興奮を毎日味わえると聞いちゃ、ちょっと気になるぜ!! それが『セガ・スーパーサーキット』だ。7月23日にオープンした「ジョイスク

エア・イン・ハママツ」を皮切りに、 全国に進出することになったんだ。

あらためて説明すると、カメラを積んだラジコンカーにサーキットを走ら



▲サーキットの全景だ。いっけん簡単そうだけど、いざやってみるとけっこうタイへント



▲アウトランの筐体を改造したプレイヤーズシート。6台ズラリ



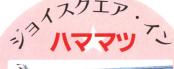
▲スタートの真上は立体交差。うっん、あまりにも美しすぎる!

せ、その映像を『アウトラン』の筐体 に投影するシステム。6人まで同時に レースができて、1ゲーム500円。

時速300kmのハイパースピードレースの未来感覚をキミも味わってみたくないか!? これは要チェック!!



▲興奮を満喫中! プレイヤーは単なるタコ





▲浜松インターのすぐ近くに ある「ジョイスクエア」。問い 合わせは**☆**0534-22-2086~

## ▲カメラを搭載したラジコンカー。まもなくスタートか?

# ご意見 募集中!

# PLAYER'S SPIRIT

さてさて、今月もまた「お便り募集」のお知らせだよーん。

第2回のテーマは「オラの見つけたゲーセン妖怪」。ほら、ゲーセンに行くとよくいるでしょ、人目をひく行動をとるヤツとか、たんにうっとうしいヤツとか。そういう身の回りの、あるいはひょいと入ったゲーセンで見かけた「変

なヤツ・あぶないヤツ」のレポートを 待ってますだ。

なお、「レトロゲーム人気投票」だけ ど、今月も引き続き募集するよん。よって集計と発表は遅れるのであった。 (無計画なヤツだと叱ってください) ふつうのお便りも募集してるよ。編 集部「アーケード係」までヨロシクッ!!





# ソフトでハードな

いつかはやるんじゃないかと思っ ていたが、とうとうシステムサコ ム、やってくれたゼ! こいつあ、 花マルもんだ!!

# も今日から、しゃっちょ~~~だゼ!



ある朝、ボクは電話のベルで目が さめた。なんとソフトハウスの社長、 つまりオヤジが倒れたのである! オレとオフクロは、いそいで病院に かけつけた。医者の説明によると、

たんなる過労らしいが……ソフトハ ウスというのは、そんなに忙しいの だろうか……。目をさました父は、 自分の体より会社のことを心配して

いる。代わ ってやりた いが、オレ はソフトの ことは全然 わかんない



し。エッ! なんだって、オレにや ってみないかって!! というわけで、 オレは社長代理になってしまったの だが・・・・・。



# はたしてゲームはできあがる…かな

"ノヴェルウェア"の第2弾として最 有力候補の『シャティ』を押しのけて 登場したソフト。第1弾の『ドーム』 と同じように、システムはコマンド選 択方式のAVG。ただし、ゲームでは ない"小説"の部分が多いので、しっ

かり読まなくてはならない。

主人公が父親の会社"モカシステム" というソフトハウスの社長代理となっ て大ヒットゲームを生みだすのが目的 になっている。しかし、会社経営とは そんなにアマイモンではなァ~イゼ!

> 大ヒット を出して盛 大なパーテ ィーか? 居酒屋の宴 会になって しまうか!?









# ロッパーCheck 1

SP R TS

このゲームでプレイヤーはソフトハ ウスの社長だ! ン10人といる社員を 管理しなけりゃいけない。しかも、管 理対象者は普通のサラリーマンとちが

う恐怖のプログラマーなる 人種! ひと筋なわでいく わけがなァ〜イ。それぞれ が個性タップリ。奇人変人

ぶりを発揮して、 キミを悩ませて

くれるゼ。おまけに開発に かかれば、あっちでプッツ ン! こっちでプッツン! しちゃうわけやネ。





弱いのがたまにキズ









# ロッパーCheck2



このAVG、目的こそシリアスだけ ど、話はソフト業界のこと。始めから 終わりまで、パロディーでいっぱいだ ゼ! 他社の作品をみると"大戦術" "ゴム長の野望""ドザエモンクエステ" なんつう、どこかで聞いたような…… 名前がボロボロ出てくる。

雑誌社の取材のシーンになると「ロ ジカルイン」「ボップコム」そして、わが コンプティークは「コンパイラ」という 名前で登場しているゼ! おまけに普 通のシーンでも、バックの背景をよっ く見てると、いたるとこにパロディー が隠されている。単純にゲームを楽し むだけじゃなく、パロ探しもあって、 2倍楽しめちゃうわけだ!







# オレは、いつでも本気だゼ

『ソフトでハードな物語』は、とっ てもキバツな A V G にできあがって いる。ユニークなシナリオに、モノ トーン(ポイントでは淡いカラーが つくけど) のグラフィックがミョー に合ってて、不思議な感じになって いるゼ! といっても、ロッパーの AVGなのにこのグラフィックは、 ちょっとさびしい気もするなア。そ



れと文字スクロール! 前作の『ド ーム』よりは数段良いけど、まだギ クシャクとした感じがあって、気に なるゼ! ま、シナリオにのめり込み そうだから、許せてしまうぜえ~い。

# ただ今赤丸急上昇プログラマー音頭

# プログラマー音頭

# エンディングの宴会のときに使う。曲と一緒にメッセージが流れる。

あたしゃ悲しい. 2.

プログラマー 今日も元気に

ROM CALL

ああ、納期にゃ

間にあわず いくら打てども

出てくるのは

バグだけさ……

一息ついて眠っても

夢に出てくる

ニーモニック

こんな毎日 もーイヤだ!

文句いってる

ヒマがあったら デバックだあ

3. 今じゃすっかり

ノイローゼ 話す言葉も

C言語

何がオレを

こおさせた? みんな社会が

悪いのよす

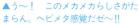
グレちまえ!

番外 マップデータに12K

グラフィックデータに14K キャラクターに8K

トロンボーンは谷啓だ







ージーのボスは、おなじみト ブゲラドブス!! えげつなァヘ



2! 全篇グチョグチョの嵐



ンダー! やなヤツ



こいつァ、見ものだゼ。巨大戦艦 の登場だゼ!! コツコツと壊せ!



▲このピストン部分がヤツの弱点だ 死ねェ~

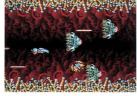


▲行く手をさえぎられるは、敵は多 いは――で、もうタイヘン!!



▲ボスキャラはコンバイラ 3つに分かれて攻撃してくる

## STAGE5





▲これもエゲツなぁ~のステージ5。 ▲このボスキャラ、ベルメイトは周

**5バイド**帝国。そこには恐 怖の異形生物が生息しているのだった……イ ェ~イ! そう、あの『R-タイプ』がいよいよ 本格的に動きはじめたゼェ~イ!!

# キミとボクめ愛をつなぐ B.タ·イ·ブ···♡

いままでにも何度か紹介してきた『R-タイプ』がいよいよ 完成間近になったゾ。全国のシューティングファンは、もう 首を長くしすぎちゃって、待ちキリンのようになっちゃった かなァ? そんな思いをするのもあとわずか!!

知ってのとおり『R-タイプ』はPCエンジン版ですでに発 売されている人気フットウのシューティングゲームだゾ。その 迫力に負けてなるかのロッパー版だぜえ!! グラフィック、 サウンド、キャラの動きとみ~んなアーケード版のナマの迫 力まんまで迫ってくるのだ。ゲーセンでは「あーまたやられ た!」「ゲッ、ムズカシイ!」「キィ、くやしい」と、全国のシュー ティングフリークスをうならせた。あれは ♪いつ~のォ~ ひィかァ~♪ あんときよりみんなのテクは上がって、『R-タイプ』くらいムズくなきゃシューティングじゃないやい! になった。『R-タイプ』こそシューティングの最終段階じゃ なかろうか! (ちょっと言いすぎかなァ……)

とにかくそんな『R-タイプ』がまもなくキミたちのディス プレイに出現するんだぜ! オレなんかヨダレだらだらよ。

なんたって迫りくる異形生物がゲロゲロ、グログロ、グニ ョグニョ、グチョングチョン……だもんね。超リアルなグラ フィックと心臓おどしのシューティングで、いざ新世界へッ。



▲これほどすごいシューティングが ほかにあったでしょうか!



▲やった! やっと6ステ リアできたゼ。ラッキー!!



んなに来られちゃ倒せないよォー! ージを残すのみ!!



▲このブロングを倒せば、最終ステ



# SPまでます。 SPまでます。 特部報 マゲのロッパー版は

# スゴイゾ!!

# 身の毛もよだつグラフィック……。

思わずハマってしまうRPGを出してくれるブレイングレイ。そのなかの超変わりダネ RPG が『ラスト・ハルマゲドン』だゼィ。

なにが変わってるかって、そいつあ 見てのおタノシミ。ロじゃ言えない。 とにかくスゴイんだぞ。

まず、オープニングのグラフィック (右の写真がそうだぜ)。ロッパーの機能をフルに活かした超どリアル&ど迫 カ画面が、これでもかこれでもかと登場!! オープニングだけでなく、マップやイベント、魔法の効果にいたるまで、ぜ〜んぶのグラフィックがパワー

アップしてるんだゼィ!

そのうえ B G M は、すべてロッパーのオリジナル。たっぷりと用意してあるそうだぜ。さっすがブレイングレイ。

他機種の 『ラスト・ハルマゲドン』 もスリリングだったが、それ以上にへ ビーともいえる。映画の「トロン」み たいにゲームの中に入りたいゼ。



Brain Grey 203-499-6943/9800円













# G·M75w5all

できたゼできたゼ。いよいよロッカーとしての本領を発揮するコーナーができたゼェ!! して、そのコーナーとは……。

最近のパソコンソフトのサウンドには、スゴイものがある。オッ! コイツァ、ちゃんとした曲にしたら売れるんじゃないか!? と思わせるものまで出てきた。

しかし、そうゆうサウンドをつくっ ているソフトハウスは、ほんのひとに ぎりだ。たいがいがウ~ン……な**んか** 勘ちがいしているなァ。

そこで、オレの登場! イマイチソフトに曲をつけてやるってわけだ。ただし、オレが作曲をするわけじゃない。 "このソフトはこの曲を聞きながらプレイするとバッチリだゼ"と、曲を紹介するのさ! フフフフのフ。キミたちはオレの音楽センスにビックリするだろう…それじゃ、さっそく。エッ?もうスペースがないって! クソッ!!





# エイリアンクラッシュ

かつてこれほどまでにグロテスクなデザイン のピンボールゲームがあっただろうか? う ごめくエイリアンどもめがけて、思いっきり ボールをはじき返してやれ!

# 背筋が凍る キャラクター

今回紹介する『エイリアンクラッシュ』は、これまでのピンボールの常識を打ち破る、まさに革新的なソフトだ。バンパーやドロップターゲットが、グロテスクなエイリアンのかっこうをしたピンボールなんて、なかったもんね。しかもターゲットのエイリアンたちはみんな生きているから、ブキミさ倍増。心臓の弱い人はプレイできないぞ!?



192 ©㈱ナグザット ☎03-839-0080/5200円



# 

# これがゲーム画面だ!

それでは、とってもグロテ スクなゲーム画面の解説を しよう。エイリアンどもが ピクピクうごめいているム ービーをお見せできないの が残念だけどね。

左上の脳ミソみたい なもの①、じつはコレ、 エイリアン卵。ボールをIO回当てると 中からクモ型エイリアンがわいて出る。 右上の貝みたいなヤツ②。こいつの 中にボールをたたきこむと、ボーナス 得点がもらえるチャンスがある。

左側に2つ③4、右側に1つ⑤、キ バをムキ出しにした口が見えると思う

けど、その口にボールを入れると、ボ ーナス基準点(フリッパーの上あたり に表示されている点数)がアップする。 これらの口は高得点のチャンス、ボー ナスステージへの入り口でもあるんだ。

まだあるぞ。左側にある目玉⑥にボ ールを当てると、中央に並んだ3つの バンパー(7)の配置が入れ替わる、なん て仕掛けまでついてるんだ。



アンがゾロゾロ出てきた。あー、気味悪ィ!



色い矢印の口にボールが入ると、ボーナス ジが始まる。高得点のチャンスだ



・から、またエイリアン。まさに圧巻だね



-はエイリアンの卵。10回ボールが当 たると、エイリアンがムクムクッと生まれる





上段に負けじと、下 段にも仕掛けがいっぱ い用意されている。

まず目につくのは、中央にある巨大 なエイリアンの顔⑧。左右に3つずつ あるドロップターゲット900をすべて 壊すと、コイツの口印がガバッと開い て、中からクモ型エイリアンが飛び出 す。また、口が開いている間にボール をブチこんでやると、ボーナス得点が もらえる。口に入ったボールは上の画

面に戻される特典までついているんだ。 その顔の上のほうに並んだ3つの目 ⑫。これにボールを当てると、ボーナ ス基準点がアップするぞ。

左右両側にある丸いバンパー(3)。こ れはエイリアンの卵。10回ボールが当 たると、中からシッポの長いエイリア ンが生まれてくる。もちろんこのエイ リアンもボールを当てればやっつけら れるぞ。

思わずドキッ! の仕掛けだらけだ。





# **SPIRITS** GM

やまざき拓

最近、ゲームマニア必携アイテムの 1つとして「ヘッドホン」があるそ うだ。GM全盛の証明だな、これは。

# 夏休みのオススメGMが 今月はドッチャリなのデス

え一、今月はたくさんありすぎて紹介に 困るけど、写真順に上からいくとしよう。

●ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バ ージョンII

—超ヒットソフト『ソーサリアン』G M の第2弾。内容もバラエティに富んでいて、 前作のアレンジバージョンの追加版に加え て、98·X1·88VA版、そして「早くも !」という感じで、追加シナリオのBGM まで入っている。

こうして聴いてみると、フ ァルコムサウンドにも独特の 「ノリ」があることがつかめて くる。とくに『ソーサリアン』や 『イース(IIを含む)』に関して は、かなり曲としても聴かせる 感じに仕上がっているようだ。

●サイトロンVol. 2 ギャラ

先月予告した、サイトロ

ンレーベルの第2弾。オリジナルGMもさ ることながら、体感ゲームのアレンジバー

ジョンがそれぞれ聴きどころだ。パーカッ ションに凝ったアレンジ(作曲者いわく「本 当はここまでやりたかったんだぞバージョ ン」)がオススメ。『スペハリ』はオリジナ ルの16ビートに対して8ビートにアレンジ されていたけど「ハリアーが走っている」 あの感じが伝わってこなくて、ちょっと残 念。

●コナミ・G・M・スペシャル GMOが過去にリリースした、コナミG

> Mの集大成版。『ツインビー』 『グラディウス』もいいけど、 あえて『G・ウォーリアーズ』 や『ジャッカル』を推したい (マイナー趣向だなあ……)。

> ●テレネット G M C • Vol. 1 手がたいヒットでファンを つかんでいる、テレネットの GM集。ゲーム画面に付随し た感じの曲が多く、GMのセ

オリーに忠実な曲作りに好感が持てる。正 統派の味方だネ。



P ¥2200, C T ¥ 2500, ポニーキャ ニオン。写真はビ デオ版。迫力満点 なのだ!



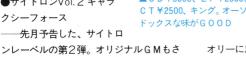
▲過去のコナミGMから、ベスト の曲をセレクトした | 本。『ギャラ ラクティック・ウォーリアーズ』 はオイシイ。値段は左と同じ

## ●アポロン3作

まずは「ドッジボール」。これがけっ こうギャグなテープで、BGMに並行して くにお達の熱血ボイスがあるのがミソ。

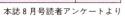
次の「沙羅曼蛇」はMSX2版のもの。

コナミのMSX 独特の響きがとても快感で、 アーケード版のそれとはまた違った魅力が あるんだよね。聴き比べてみるのも一興! ラストの『グラII』は、アレンジ版(メ ドレー的編曲がユニーク) のオリジナル版。 さらにBGMをバックに全ボイスも。これ で1000円は絶対にお得!! 聴く価値十分。 ――以上、今月は「イッキレビュー」的に 迫ってみたのら。では・らたまいしゅう!

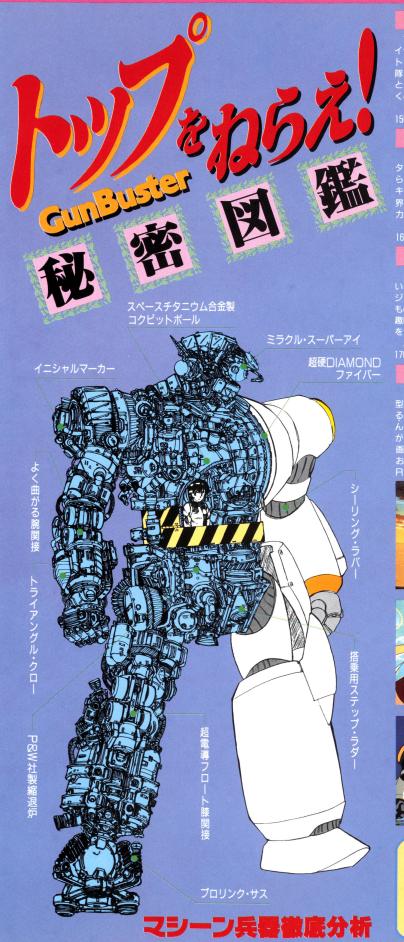


## GM · BESTIO

1	イースII	272pts
2	イース	258pts
3	ソーサリアン	216pts
4	ハイドライド 3	72pts
5	ドラクエ III	71pts
6	アフターバーナー	38pts
7	ザナドゥ	31pts
8	ジーザス	26pts
9	グラディウスII	25pts
10	アウトラン	18pts







## 主人公の秘密

マシーン兵器に乗ってからわすか1カ月でイナズマキックをマスターした、まさにライトスタッフの持ち主。全滅したルクシオン機隊タカヤ提督の娘であることから「全滅娘」とクラスメイトに呼ばれる。ドンくさいがにくめない、山下たろ一君の様な人間である。タカヤノリコ 2006年9月12日生 〇型158㎝ 日80W58H83 趣味はブラモデル

## 薔薇の女王様の秘密

無住心剣夕雲流の十段。ブルトニウム鉄ゲタを自在にはきこなす強力な精神力と肉体から生み出される伝説の大ワザ "イナスマ反転キック"は、マシーン兵器Rメーフの性能を限別を持っている。超美貌の持ち主でもある。アマノ・カズミ 2003年11月15日生 日型168cm 日83W60H85 趣味は宇宙旅行

## ロシア生まれの秘密

ロシア生まれの月面育ち。天才の名を欲しいままにする赤毛の美獣である。 得意とするジャコピニ流星アタックは 1 秒間に16回以上もの突きを相手にくらわす必殺技だ。レトロ趣味のノリコが「宇宙の高橋名人」とあだ名をつけたが、それを知る者はだれもいない。 ユング・フロイト 2003年9月12日生 AB里

## マシーン兵器の秘密

自動車メーカーが生み出した汎用2足歩行型攻撃兵器。本作品のオーブニングに登場する、通称「テンカン持ちのFX-7」はこれもん動きには定評のあるアニメーター魔砂雪氏が担当した。マニアの眼には線が少ない原動面の楽なロボットに見えるだろうが、そのとおりである。

′(HXシリーズ)2019年完成

## きびしい特記 白鳥は水面の下で一所想

る。美しいおねえさまは人知れぬ神社で鉄ゲタをはいて特訓している。やはり、努力こそが人を磨きあげていくのだ。画面には出てこないもののカズミの「金に物を言わせて鉄球をバットで打つ」とかノリコの「九十九里浜でバット振り回してローソク」とか、彼女たちは苦しい特訓をのりこえてきたのである。

## しり出しの秘

・トップをねらえ!』の一大特徴として お色け"がある。健康的で、けっしてスケベでは ないさわやかなエッチ感覚なのだ。オーブニングでノリコのムネがブルンブルン揺れたり、しりをつき出したり、はたまた本編ではイキナリ風呂に入ったり、「ちょっとエッチな福袋、ファンのキミも十分に満足がいくと思う。それにつけてもユングの乳はデカイぞ。

## ポヨヨンの秘密

とはいつものの、このムネは揺れすきである。ノリコはこんなにムネは大きくないのだが、原画の貞本義行(ダイコンNオーブニングアニメのムネゆらしは有名だ!)の一方的好みにより、こーなってしまったのだ。と、いままでいろんなことを書いてきたが、正直な話、「トップをねらえ!」はハードSFである。そこんとこを注意しないとゾンするぜっ!

# ○ガイナックス通信

「トップをねらえ/」のアフレコに行って来ました。 T話・2話全篇を観て声優さんは大笑いしていました。 庵野監督は顔を赤くしていました。 どうしてだろう? 答を知りたいひとは、ビデオを観てね。 そんじゃ、バイバイ!



▲「夜の女に大変身! 今夜だけはちょっぴり オ・ト・ナ。私のガータ

ーをはずしてくれるめ

は、だあれ?」



CALENDA

MON  $\frac{9}{26}$   $\frac{10}{24}$ 

TUE  $\frac{9}{27}$  11 25

wed  $\frac{9}{28}$  12 26

THU  $\frac{9}{29}$  13 27

FRI 9/30 マルカツ増刊

M マルカツ マルカッ 発売日 発売日

sat 1 15 29

sun 2 16 30

MON 3 17 31

TUE 4 18  $^{11}\!\!/_1$ 

wed  $5 19^{11/2}$ 

HU 6 20  $^{11}_{\sim}$ 

FRI 7 21  $\frac{11}{4}$ 

SAT 8 22 11

えイラストレーション/

着せかえイラストレーション/窪岡俊之マシーン兵器精密図解/秋本行治解説/ゼネラルプロダクツ

トップをねらえ! COPYRIGHT 1988 ©BANDAI・ VICTOR・GAINAX

# 新・アイドル・デー

PARTI.RIKA HIMENOGI



# POL DATA BANK

PART1♥IDBOO4

# 姫乃樹リカ

# drug store りかちゃかって、実うと目がなく ちゃんの実現はサイコーにカワイイト た。でも「17歳の目標は彼氏をつくるコ なりたって。ちょっと不好だよねえなかけたって。

# 作詞の時は辞書を片手に、よーし、書くぞって

——8月21日にLP『Fairy Tale』 が発売されたんだよね。気にいってる 曲とかある?

「えっとね、全部の曲! (笑) で、とくに好きなのは『DAY by DAY』という曲と、自分で作詞した『Fairy Tale ~おとぎ話』ですね。

あと、静かな『マーブルス』 も気にいっています」

一へえ、作詞もしたんだ。作詞って どういう時にするの?

「そうですね。この曲は、構えて \*詞を書くぞ! \*/ って態勢にはいって書いたんです。それとあんまりいろいろと 気を遣わないで好きなように書きました」

## ――精神統一して?

「そそ、辞書を片手に(笑)」

調の内容はどんな感じなのかな? 「おとぎ話のような出会いができたらいいなっていつも思っているので、そういう願いを込めて、書きました。実際には、素敵な出会いができたよがって内容の曲です

一けっこうあこがれている世界?
「そうですね。思いがけない出会いって部分にはあこがれてます」

一この前、コンサートがあったんだけどどうでした?

「ファンのみんなもノッてくれて、す ごく良かったです。リカからひとりひ



《アルバム》8月21日にリカちゃんのファーストアルバム「Fairy Tale」が発売された。このアルバムではいろいろな曲に挑戦しているリカちゃんだけど、曲の雰囲気によって歌い方が見事に変わっているんだ。さすがだね。

《シングル》お待ちかね、4枚目のシングルは11月に発売される予定だ。今回のシングルは両A面なんだって。片方はアップテンポな曲で、もう片方は"大きな愛情に包まれた"って内容の曲になる予定だって。

《ファンクラブ》10月8日にファンクラブ のメンバーだけでリカちゃんのバースディ パーティーが開かれる予定。今からでも遅くはないので、急いでファンクラブに入っちゃおう。問い合わせ先は「リカ's 騎士S」

□ 3-770-3566。リカちゃんの最新情報が聞ける「リカテレホン」は□ 3-770-3567だ。



◀リカちゃん作詞 の曲も収録されて いる「Fairy Tale」 (キティレコード) 絶対に聴いてみた い1枚だ!



ひとりひとりのために歌いました。『ときめいて』を歌っている時なんかも、昔はみんなシーンとして聴いてくれていたんだけど、今回は一緒に歌ってくれてたんで、すごく感動しました。またやりたいですね』

# 17歳になったら、彼氏 を作ろうかな……って

――そろそろ誕生日だよね?

「はい。えっと10月6日に……」

——女の子にとって17歳ってのはけっ こうあこがれじゃない?

「そんなに、あこがれはないです。な んか、もう17歳なんだからって目で見 られるような感じで」

----17歳になったら、なにかしようって目標とか抱負はありますか?

「うーん、えっとねぇ、好きな人をつくる! (笑)」

一同 お----!

17歳で彼氏を作るのが目標のひと つなんだ?

「でも、18になって、結局できなかっ たね、ってみんなにいわれるんですよ ねえ、きっと」

――リカちゃんの理想の男の子ってどんな感じの子かな?

「男の子だと……見通せる子。全部リカのこととか理解してくれる人かな」 ――男の子、で悩んだみたいだけど、 男の子より男の人の方がいいのかな?

「男の人は……ちょっと」

**ということは歳下がいいとか?** 「いえいえ、えっと、内面というか少年ぽいっものを持っている人がいいんです。例えば同じ歳なのに、やけに大人びている人っていますよね。 リカはそういう人はあんまり好きじゃないな」

リカちゃんの事を見通せて、少年ぽさを忘れてない人がいいんだ?」

「そうそう、それで実際に好きな人ができたとして、みんなに \*できたよー\* って自信を持って紹介できる人がいいですね。それから、リカは見るからにイイ男っていうのはあまり好きじゃないんです」

——このぐらいの歳だと友達な んかにも彼氏がいるんじゃない かな?

7 そうなんですよ。 自慢されちゃっ て。自慢じゃな いんだろうけ ど、そう聴こ

えちゃうんですよね。くやしいな、 なーんてネ」

結婚にあこがれてる?

「う〜ん、何歳で結婚、とかそう いうことは考えたことないです ね。今は……」

それでは最後に読者のみなさんにひと言お願いします。

「11月には4枚目のシングルも発売されますので、よろしくお願いします。 ずっとずっとリカのことを応援していてくださいね♥」





リカちゃんからキミにプレゼント 今回は変わったプレゼントあり!

> さて、リカちゃんからのプレゼントコーナー だよ。まずは、リカちゃん直筆のサイン色紙を 抽選で10名にプレゼントするゾ。

> そして今回はちょっと変わったプレゼント。 表紙を撮影するときにポラロイドで撮影した写真(プロのカメラマンさんが撮ったからきれいに 撮れてるよ)に直筆のサインを書いてもらった ので、この写真を6名の人に! 本誌とじこみ ハガキに必要事項を記入して送ってちょうだい。 しめ切りは10月7日。さあ急いで送ろう!



スタイリスト=弓桁里美





# めてなんですけど、

ドラマで活躍していた坂上香織ちゃんが8月24日、待望の歌手デビューをはたした。これからは 歌でも頑張る香織ちゃんに、ドラマのこと、歌のこと、得意の料理のことを、聞いてみたゾ

# 多くの役者さんに演技 を教えてもらいました

- -まずは、歌手デビューおめでとう! 「ありがとうございます」
- ─香織ちゃんは、今までに4本のド

ラマに出てたんだよね。

「ええ、最初はTBSの『ガキ大将が やってきた』で、次にNHKの『独眼 竜政宗』の駒姫。それから、フジテレビ でフッくんと『オレの妹急上昇』、あと、 日本テレビの『太陽の犬』に出ました」

-感想を聞かせてくれる?

「初めてドラマをやった時は、 もちろん何もわからなか ったけど、最近は演技 の意味もほんの少し わかってきたよう な気がします」

-演技の指導は誰にやってもらった *o*?

「他の役者さんとかも、けっこう教え てくださるんですよね。ここはもっと こうしたほうがいいよ、とか」

----なるほど。各ドラマそれぞれ**に**思 い出があると思うけど。

「『太陽の犬』は犬と一緒だったので嬉 しかったですね。私はペットがすごく ケだったので、スタッフや他の役者さ んとか大変だったと思うんですけど、



雪の世界って行ったことがなかったんで、すごい感動しちゃった」

――でも雪の中じゃ、大変だったでしょう、寒くなかった?

「そうですね、歩くシーンとか大変でしたね。寒いのがチョット苦手なので」
――どんなふうにして暖まってたの?
「えーとこれが、暖まる余裕があんまりなかったんです……。何枚着ても寒いんですよね。だけど私は出ないシーンの時にはバスの中にいられたからよかったんですけど、スタッフのみんなはずっと出ずっぱりだから、私だけが寒いんじゃないって思ってがんばりました」

# 本とかTVを見ながら、 お料理するんですよ

――長崎から東京に出てくるときの香 織ちゃんの気持ちはどうだったの?

「東京に対する憧れがあったのでそんなに寂しいとは思いませんでした。ウチ、料亭をやっているので、昔から結構かまってもらえなかったんですよ」

じゃあ、香織ちゃんの得意な料理 は実家の料亭で覚えたのかな?

「そこまではやってません。ただ、わ

かんないとこはときどき電話して聞いたりしてたんですけど、ほとんど自分でやってました。私、料理の雑誌とかTVを見るの、すごい好きなんですよ」

毎日、お弁当を作るんだって?
「ハイ、そうですね」

献立はどうやって決めるの?

「外食とか多くなっちゃうと困るので、 家では油をひかえたりとか、バランス を考えて、その時その時で決めていま すね」

---カロリー計算してるとか?

「してますね、気をつけて。体重が増 えたら危ないなって思って……」

# 大きな声でレコーディ ングしてたんですよ

一話は変わって、初めて『レースのカーディガン』をもらった時の感想は? 「私はミディアムテンポっぽい曲が好きだったので、私が思っているのに近いイイ曲だなって思いました」

ーレコーディングの時に苦労したことなんかある?

「ヘッドホンっていうんですか? ア レをつけたことがなかったので、とて からないかてのままだすんか、かなんはってきたうれるかっていっていうけんか、かなんはってうたうので、かありのなってが、カカリのなり、

もなんか変な感じがしました。それから思ったより声を出したので、それで力が抜けちゃって、調子狂っちゃって、そういうことがありました」

<u>---- 点数をつけるとしたら何点?</u>「それは私ではなく、みなさんがつけてください」

----読者のみんなにメッセージを**!** 

「私は今までドラマをやってきて、今回、歌は初めてなのでキャンペーンに行ってもうまく歌えるかどうかはわかりませんけど、一生懸命頑張りますので、どうか応援よろしくお願いします」







# 坂上香織デビューコンベンション



監督との息 もピッタシ ◀学校での シーン。こ の香織ちゃ んは"ワタ シ"です。

8月2日、東京の原宿で、坂上香織ちゃ んのデビューコンベンションが行なわれた。 多くのマスコミ関係者の見守る中、『レース のカーディガン』を初披露。香織ちゃんは、 落ち着いて歌っていたぞ。

事務所の先輩の荻野目洋子さんや、学校 の友達もかけつけてきて、花束やプレゼン トを贈呈、会場はなごやかな雰囲気につつ まれた。

第2部では、デビュービデオ『香織の、-わたしものがたり』の試写会が開かれた。 監督の大林宣彦氏も登場、お互いの印象な

> どを語ってくれました。香織ちゃ んは、"ワタシ"、わたしの憧れてい る "ボク"、もうひとりのワタシで ある"影"の三役を演じ、それが 大林監督によって幻想的に仕上っ ていました。坂上香織ちゃんの今 後が期待できる作品でした。



▲友達のプ レゼントに ニッコリ! コンベンシ ョンにて。 ▶荻野目洋 子さんから 花束をもら

っている香 織ちゃん。

東芝EMIからレコ

ドデビュー!

# 香織のデビューシングル

▶これが 香織ちゃ んのデビ ューシン

グル「レースのカーディガ ン』だ。フジテレビ系アニ メ「キテレツ大百科」の主 題歌にもなっている。B面 は「Privacy」こち らはアップテンポの曲だ。



# いろんなインフォメーション

ファンレターや、ファンクラブ入会の問い 合せは、〒107東京都港区赤坂7-5-1赤坂パ 一クハウス604 ライジングプロダクション 内 坂上香織ファンクラブまで。 香織のテレフォン・ステーション(東 京03-5386-5555/大阪06-623-6699) に電話すると香織の最新情報が聞け るゾ。電話してみるべし。 デビュービデオ「香織の、 わたし ものがたり」はビデオ 9/23発売、LD10/26発売。 各3000円。香織ちゃんの魅 カ300%だぞ。



# 香織ちゃんからの愛のあ るプレゼントなのだ!!

香織ちゃんが選んでくれた3000円分の プレゼントはチームデミ。 わかるよね? かわいらしいミニ文房具のセット

なのだ。これは必携アイテムだぞ。 そして、もうヒトツは香織ちゃん のサイン色紙なのだ。欲しい人は 本誌とじ込みハガキにプレゼント 名を書いて送ってね。締め切りは





# **IDOL**

# ガミちゃんのデータ をデータバンクしち Data Bank やおう!!

	やのう!!	
	香織ちゃんのデータ	
本名	坂上香織(さかがみ・かおり)	
ニックネーム	がみちゃん	
生年月日	昭和49年7月29日	
星座	獅子座	
血液型	A型	
出身地	長崎県長崎市	
	身長155cm、体重38kg、バスト76cm、ウエス	
サイズ	ト59cm、ヒップ83cm、足の大きさ23.0cm	
出身校	都内私立女子中学在学中	
趣味	映画鑑賞	
特技	料理	
歌手デビューはいつ?	昭和63年8月24日	
	★シングル『レースのカーディガン』('88.8.	
ディスコグラフィ	24) ★ビデオ『香織の、一わたし ものがた	
	9』('88.9.23)	
	『ガキ大将がやってきた』(TBS系・'87.3	
	~8) 『独眼竜政宗』(NHK・'87.8) 『オ	
TVドラマ出演歴	レの妹急上昇』(フジテレビ系・'87.11~'88.3)	
	『太陽の犬』(日本テレビ系・'88.2~3)	
CM出演歴	グリコ『プリッツ』・資生堂『ジェルズ』	
どんな性格	忘れものやさんでおっちょこちょい	
自分の体で好きな所	ツメと腕	
自分の体できらいな所	足	
好きなファッション	モノトーンでスッキリしてるもの	
好きなスポーツ	バスケットボール	
好きな動物	なんでも	
きらいな動物	いません	
好きな音楽	じーんとくる曲	
好きなアーティスト	薬師丸ひろ子さん	
好きな食べ物	サシミかお肉	
好きな色	黒	
好きな絵	うーん、わかりません	
好きな場所	いっぱいありすぎてわからない	
尊敬する人	薬師丸ひろ子さん	
理想の男の子	その男の子によって違うと思う	
きらいな男の子	しつこい子、うるさい子	
よくみるTV	歌番組	
好きな映画	『ラ・ブーム』とか。他にもあります	
旅行したい国	いろんな所	
占いを信じる?	半分信じる	
初恋はいつ?	わからない	
いちばん大切にしてい		
る物は?	家族、友達、ファンのプレゼント	
<b>愛読書</b>	『ガラスの仮面』とあといろいろ	
ライバルは誰?	さあ誰でしょう?	
弾ける楽器	ピアノ	
欲しい物	うーん洋服かな?	
キスの経験	ありません	
チカンにあったことは?	う一んないと思います	
結婚は何歳でしたい?	わからない	
THE PERSON NAMED IN COLUMN		
コンピュータをどう思		

# もっとHurry Up!

作詞/松井五郎 作曲/松田 良 編曲/萩田光雄 歌 /姫乃樹リカ

ポニーテールのそよ風 ちょっとピンクなルージュで あなたを待ち伏せのおめかしよ 星の数ほど ガールフレンド もてすぎるから こまっちゃう わたしに気づいてほしい 内気な自分が嫌いだったけど 待つだけじゃChanceはこない もっとHurry Up Hurry Up Hurry Up Love あなたを追いかけたい いつも熱く揺れる夢に ふりむいて ※ はやくLove Me Love Me Love Me Do ひそかにめだちたいわ きっとふたり燃える恋に ふりむいて

片想いは上手よ 胸にせまるわダイアリー ほとんど夢をみる 病気だわ どんなタイプが趣味なの いつもクールな瞳をして あなたは近くて遠い 恋する勇気に支えられたら 心から熱くなれる もっとHurry Up Hurry Up Hurry Up Love ふたりはむすばれたい 瞳閉じて 願いかけて いつだって はやくLove Me Love Me あなたに飛びこみたいdrug sto 夢中すぎて 愛がすぎて 逢いたいわ (※印くりかえし)

# DOL DATA BANK

ቺット Hurry Up! ヒメノキ゛リカ T14405L8@13V15Q7 R8<B->B-B-B-B-B-FGFFF&F4R4R8FGGGG AGFDDD&D4R4R&DDDCD<B-&B->D4G&GR8G4 G2F4EF&F1R8<B->B-B-B-B-FGFFF&F4R4 R8FGGGGAGFDDD&D4R4R8DDDEF+R8G&GA4 B-&B-2B-2G4.F&F1R4GFE-D4C&CD4E-&E-C4. R4AGFE-4D8DE-FF8F4R4R4E-E-E-F4G8G4 E-4F4G4G-2A-2F1R4F4G4A4B-B-B-4B-B-4 B-B-B-4B-4R8Q8AB-Q7B-B-4B-4B-B-AB->C C&C4R8<Q8AB-Q7B-B-Q8AQ7B-B-B-Q8AQ7B-Q8AQ7B-B-B-A&AA4>C&C<AB-B-R4F4G4A4 B-B-B-4B-B-B-4B-B-B-4B-4R8Q8AQ7B-B-B-4 B-4B-B-AB->CC8C4R8<Q8AQ7B-B-B-Q8A Q7B-B-B-Q8AQ7B-B-B-Q8AQ7B-B-B-A&A A4>C&C<AB-B-&B-1 \$

©1988キティミュージック

レース ノ カーデャィカ・ン サカカ~ミカオリ T135@13V1506L8Q7 R8DDDDDDC4DD4C4.R8DDDDDE-FGF4 E-4.D4R8E-E-E-4DCDE-E-4E-4DCD C4. < B-2. > R2R4R8 R8DDDDDDC4DD4C4.R8DDDDDE-FG F4E-4.D4R8E-E-E-4DCDE-E-4E-4 DCDC4. <B-2.>R2R4R8R8GGGGGGF E-4E-2R4FFFFFFE-D4D2R8R8E-E-E-DC4.R8E-E-E-DC4.R8E-E-DC DE-4G1F+1A4.G4DC+DF4.G&G2G4. G4FE-CD2.R4 A4.G4DC+DF4.G&G2G4.G4FE-CD2R8  $\langle B-\rangle CD2D1R8D6F+6A6A4.G1$ \$

©日音&フジパシフィック音楽出版

# レースのカーディガン

## 作詞/松本 隆 作曲/来生たかお 編曲/萩田光雄 歌/坂上香織

サヨナラという駅から 未来の汽車が旅立つ 想い出ってレールあとにして

君はホームのはしまで 声にならない言葉を 叫びながら列車を追ったね

旅の終わった場所が 新しい始発駅 握手した手の中に薄い紙のチケット

もう泣かないで ぼくが言うと その濡れた頬 君は拭いた レースのカーディガン

半年過ぎて都会の 暮らしに肌もなじんだ でも時々 君の夢見るよ

季節を渡る汽車に 終着駅はないよ 振り向けばレールだけ君に続いてる

もう泣かないで 君は夢で ぽくの涙も拭いてくれた レースのカーディガン

大事な何かを失うたびに 人って大人に変わるんだね

旅の終わった場所が 新しい始発駅 君だって別の人探して生きてる

もう泣かないよ ひきだしには あの日のきみがたたんである レースのカーディガン レースのカーディガン

## ち 名を書き、返信用封筒、切手(片方120円、両方は200円)を同封して編集 せ 部まで送ってください。(発送まで多少時間がかかります)

データバンク本体のプログラム、およびメロディ・プログラム(上のデー

タを入れて検索中に曲を流すためのもの)が欲しい人は、希望するリスト



INFORMATION

## IDBO01 大西結花

9月中旬から、明星チャルメラのCMがオンエアー。この秋4本のドラマに出演することが決定。その撮影のため、今月は大忙し。10/12に新曲、10/25にアルバムがそれぞれ発売される予定。



## IDB003 小沢なつき

8月28日に、2ndアルバム『NATSUKI DREAMING』が発売されたばかり。また9月21日は『花のあすか組ノ』のLP、10月にはNEW-シングル、さらに年末にはファーストビデオも発売される子完



## IDB006 国実百合

第3弾シングル『秋色の街』が9月28日に発売される。この秋は 学園祭のQueenを目指して、全国各地の大学祭に出演する予定 だ。詳しくは、2003-797-0660(百合ちゃんのFC)まで。



## IDBO09 西村知美

9月7日、ニューシングル『Blueberry Jam』発売。9月中旬からビデオ撮影のため、パリへ。これは年末に東芝EMIから発売の予定。10月には全国コンサートが予定されているぞ。



新・アイドルデータバンクに登場してくれたアイドル8人の最新情報!!

## IDB002 北岡夢子

8月31日に、写真集第2弾が発売され、9月7日からは東武の CFがオンエアーされている。シングル第3弾「恋心」は10月5 日発売。9月は全国でキャンペーンを開く予定。



## IDB005 生稲晃子

待望のセカンドシングル『Virgin 少年に接物を』は9月21日に 発売。この秋は、慶応大学(11月21日)などの大学祭に出演す る。お問い合せはファンクラブ☎03-235-1083まで。



## IDBOO8 藤谷美紀

9月7日、サードシングル「たったひとりの神様」発売。8日は 日本青年館でファーストコンサート。新曲キャンペーンも展開。 10日・浦和コルソ(15:00~)、11日・東京(場所未定)など…



## IDBO10 レモンエンジェル

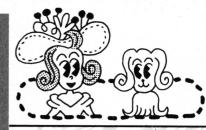
9月10日は桜井智ちゃんの17歳のバースデイ。みんなで祝って あげたい。10月2日には、千葉・稲毛ジャスコで14時と16時か ら、ミニコンサートと握手会を行う予定だ。

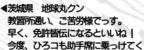


# READERS' TALK

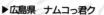
and

# GRAPHIC GUERRILLA





ださい



X1ツインのユーザー に明るい未来はないの かっ! ひろコはそんな ことはないと思うんだけ ど、どうでしょうか?



先日、痴漢に襲われている中学生ぐらいの女子を見た。痴漢は女子を追いかけていき、角を曲がった。ボクが彼女を助けに行こうとして角を曲がって、見たものは……。女子に、かばんでメッタ打ちにされている痴漢の姿であった。お気の毒に。

大阪府 松本一樹

√それぐらいのパワーがなくちゃ都会では生きてはゆけませんよね?

でも、助けに 行った一樹クンは 感心、感心。また、 おもしろいものを 見つけたらおしえ てね。(ひろコ)



▶埼玉県 タ カオクン どんどん、

どんどん、こ りずに描いちまっ てください。色を 塗るとハデと思って いるようだが、なに しろ目立つにこしたこ とはないからね。でもモ ノクロなのがチョイ残念 ▼埼玉県 康田君菜クン すんごいスピード感! すばらしい。 今は忙しいということだけど、 ひょっとして受験生かなんかなのか な? またの投稿待ってるよ!

The second secon

▲広島県 KIC CHOMUクン うーん、すごい妖 艶な人だなあー。

男か女かもわから ない。色使いもすご く良いね。ひろコは 気にいっちゃいまし た。また投稿してね。 待ってるよ ボクの職場にもオタクがいる。彼はエボクの職場にもオタクがいる。彼はエドナタクで、部屋にはモデルガン、エアにオタクで、部空機の模型、ブラモデルを使ったしくアウトなどが、ところ狭しと置かたしくアウトなどが、ところ狭ったるやブルている。しかもその出来栄えたるやのれている。せにたむろするオタクも、彼のはない。

◆ぜひ、その人の住所 および氏名を教えて! ひろコは、

一般人のオタクのお宅へお邪魔する日を心か ら楽しみにしているのです。みんなの中にも 我こそは!って人、おたよりおくれ。(ひろコ)





◆大阪府 単気筒クン アリスのティーパーティーみない。 ひろコもんなんだかお紅茶が飲み たくなってきちゃったな。 ケーキも食べたくなって来ちゃっ たし

▼兵庫県 J.J.クン よかったね! ボツらなく て。祭りの感じがイジョーに よくでてるゾ。ひろこも阿波 おどりに参加してみたいなっ。 見るだけでもいんだけど

▼釣りざおにも魂があると信じてるとか? ひろコも、そういうシーンを目撃してみた 電車の中で、動りさおに向かって説教 いな。ところで釣りざおの持ち主は している人を見た。その持ち主でなく、 その時、どんな対応してたの 動りさおそのものに対して腹を立てたの かな?(ひろコ) だろうか?そのみつばらいのおじさん を見て、ボクは心がなどみました。 こういうことってよくありますよね? ボクって変?

岐阜県 高崎健一

OPERATION

WOLF

ポッたあいみで 沙。"糖。 选门药。



▼ひろコも美少女大好きなもんで、りえちゃんの ファンです。『ぼくらの7日間戦争』で、りりしく戦 う彼女の演技もよかったね。

▲愛媛県 桧垣昌彦クン クールなタッチですな。 今度は、おたよりなんかも書 いてね

▼千葉県 照樹務クン

素朴なメルヘンタッチと思いきや、けっこ う恐しい生き物を抱えてるのねっ! ぶきみ な子つ!



人生18年間生きてきて、 芸能人のことで頭がいっぱ いになったのは、宮沢りえ 嬢がはじめてしてほくらの 7日間戦争」でスクリーン に出て来た時、あんまりか わいいんでひっくりした! あんましてっかくならな いで今までみたいにCMモ デルでかんばってほしいな。 向こう10年間は洋気しない つもり。東京都 黒崎正貴



▲静岡県 爆発クン やけにシュールなコマ割りですな。将来性を 感じます

# が少のある



▲心の恋人・あおきあいさん のレコードを胸に……



▲シブい電球。こいつのせい で冷房が効かない



▲内壁をおおう布とお座布団。 大理石みたい!



▲冷蔵庫と洗濯機をまちがえ ちゃうんだって……

今月は「コミックコンプ」のロボコンプくんの正体、小我恋次郎さんのおたくヘドーンとおじゃま。下落合にある小我さんのマンションで、取材も忘れてついついうっかり、ゲームに興じてしまいました。

コンプティーク関係の内輪だけで、ずいぶんこのコーナーに登場してくれる「ユニークな人」がいるものです。そーゆう人たちがいっぱいの中で、これまでお仕事してたなんて、なんとなく不思議なカンジがしますが、今回もまた「角川メディアで一番のタレント性を持つ男」と異名をとる人のところへ、ちゃっかりとおじゃましてまいりました。

その人の名は、小我恋次郎さん。ミュージシャンでもあり劇団員でもあり、そして「コミックコンプ」のロボコンプの正体でもある、多芸多才、八面六臂の27歳です。性格は、ハタから見る限りではいたって優しく、それでいてどことなくクール、切れ味スパスパのちょっぴり甘えっ子っぽいところもあるナイスガイ、というカンジ。なにがなんだかよくわからないけど、とにかく母性本能をどことなくくすぐるタイプではあるようです。

その "母性本能くすぐり" を証明するような出来事をひとつ。「コミックコンプ」が創刊号で、まだ「コミックコンプティーク」という長ったらしい名前だった頃、ロボコンプである小我さんは、あおきあいというちょっぴりマイナーな匂いのする芸名の歌手のところへ取材に行きました。

あおきあいさんは欧陽菲菲と田村セツ子をミキサーに入れて、思いっきりかきまぜたようなジューシィな人。芸能人というよりは、占いパブのママさんに近い、アバンギャルドなフンイキを持ったお姉さんです。出したレコードのタイトルは、そのものズバリ「四次元 週場」。ステキな歌です。

で、とにかくあおきさんは、小 我さんをひと目見た瞬間、ピピッ と恋の電波を感じたらしいので す。小我さんは妙に気に入られ、「いつか、お酒でも飲みに行きましょ♥」と熱い視線で誘われてしまいました。

このとき取材に同行した編集のH氏は、この件に関して次のように述べています。

「いや一、あれは絶対フツーのタレントと取材者じゃありませんでしたね。あおきさんの目は、恋する女そのものでした。小我さん、女の人にモテるから、ふふっ」

小我さんはそのことを聞かれると、力なく「あは、あはは…」と笑うだけですが、編集部内ではもっぱら「2人はできてる」との評判です。純愛…そうかもしれません…なんつって。

さてさて、話はコロッと変わります。新宿区下落合の小我さんの部屋は、窓も壁も全部白い布でおおいつくされています。何をかくそうこれは防音装置なんですね。最初に言ったように、小我さんはミュージシャン。壁際に置かれたデジタルシーケンサー、ヤマハのRX50がまぶしく光ります。いま、ファミコンの音楽なども手がけているそうで、できたてホヤホヤの音を、ちょっぴり聞かせてもらっちゃいました。静かでロマンチックなメロディです。

小我さんは面白いゲームをいっぱい持ってるのでも有名です。モノポリー、玉の輿ゲーム、ツイスターゲームなどなど。もちろん一緒に遊んできましたが、けさんは、けっこう負けてました。ツイスターなんかは全身を使ってバダバタキャーキャーやるものだけど、防音されている小我さんの部屋ならひと安心。そう思ってみんなで夜遅くまで大騒ぎしてたけど、あれ、本当に平気だったでしょうか!? 少し心配。



▲これが立体オセロ。おもし ろいんだぜ



▲ツイスターゲームに興じる 面々。中央が恋ちゃん



▲ついに疲れ果てる恋ちゃん。 からだは柔らかいけれどっ



▲玉の輿ゲームで負けた恋ちゃんのバツゲームは一気飲み

# ・ひろコの直撃インタビュー

# おまじない研究の第一人者 マーク矢



『おののき探検隊』の 隊長だったマーク矢崎 さんは、いまや、おま じない研究の第一人者 としてすっかり時の人。

29歳、牡牛座のO型。 光ゲンジとTVで共演 もしちゃったんだぞ。

H:一番最初の霊体験ってどんな感じでしたか?

M:僕は双子だったんですけど、片われのヨシエちゃん が生まれてすぐ死んでしまったんで、小さい頃から、「ヨ シエちゃんがおまえを守ってくれてるんだ」って言われ て育ったの。そういう意味では下地があったのかな。

H:おまじないを始めたきっかけはなあに?

M:中学の頃、『毎日の星占い』を愛読してたんだけど、 ある日、「牡牛座のあなたは、今日、牡羊座の女性にふら れる」って書いてあったの。それがそのとおりになっち やって、失恋のショックよりも占いに興味を持ったね。

H:失恋を良い方向に転換できましたね。

M:まあね。でも占いの結果で一喜一憂するのって受動 的でイライラが残る。だからおまじないによって能動的 に打開したいと思うようになったの。

H:納得。お休みの日は何してるんですか?

M:笑わないでね。することがなくて会社に出ちゃうの。

i:: どひゃあっ! 仕事熱心。仕事と趣味が同じなのね。

好きな女性のタイプは?

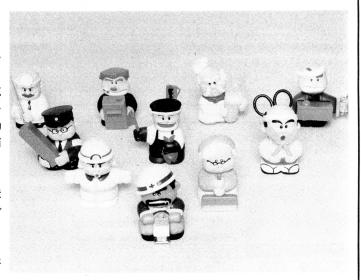
M:『綿の国星』のチビ猫。純粋でキラキラしてて突進 型でわがままで、女のわがままのひとつも許せないよう じゃ男じゃない。(ひろこ注:そうだ、そうだ)



チキス)、鉋削吉(鉛筆削り)、植木欽二(ハサ ミ)、左官太(セロファンテープ)と合わせて下 町10人衆が勢ぞろい。価格は、480円~780円ま で。お問い合わせは、(株)タイトー☎(03) 264-8616<sub>c</sub>

職人気質の人情文具だよ。

「てやんでィ! 文具のことなら仕事組にまか せとけ!!」というわけで、さらにグレードアッ プして新登場した仕事組。今日も仕事談義に花 が咲く下町の町内会の役員に選ばれたニュー リーダーの 4 人は、仲田切蔵 (39歳・UR原宿駅勤 務・爪切り担当)、一大事健太(33歳・日の丸消 防署勤務・マーカー&ボールペン担当)、ドク ター芯助(45歳、産婦人科「独田医院」院長・ シャープペンシル担当)、勝田鯛平(36歳、魚屋 「魚勝」ご主人・カッター担当)。腕を見込んで 仕事をさせりゃ、日本一のプロぞろいの頼もし い仲間達がまた増えたってわけ。デコヤマ、リ オ(のり)、消山とみこ(消しゴム)、留金止吉(ホ



# )ろコの今月の一冊

トマス・ピンチョン F 64 TF 60 30

T. ピンチョン著 筑摩書房 1500円

「V」や「競売ナンバー49の叫び」というりっぱな作品を 発表しながら、マスコミにはいっさい顔を見せなかった ピンチョンが、読者に手がかりを与えるように発表した のがこの『スロー・ラーナー(のろまな子)』。

今までは、作品全体に謎がちりばめられ、解決の糸口 も与えられないまま、放りだされた形だったけど(それは それで快かったとも言えるのだが)、今回の短編集は、か なり長いイントロダクションの『スロー・ラーナー』がす べてを語ってくれるのだ。1960年代のはじめ、ケルアッ クなどビートの影響を受けて、小説を書き始めたピン チョンの初期の作品群、そしてそれに対する反省が、少 しセンチメンタルに語られているというこの事実! 私 にはちょっと信じがたいほどだ。

短編は、自伝的要素が強く、多くは軍隊時代の経験が 基になっている。何度も言うようだけど、あのピンチョ ンが、こんなに個人的なことまで書くとはにわかには信 じられず、いまだにとまどっている私である。

# ラット・トラップ

ヒースロー空港の上空で、旅客機が 過激派に乗っ取られた。同機は無事着 陸したが、やがて犯人から苛酷な要求 が突きつけられる。獄中にいる仲間の ナスードを引き渡せ、さもなくば乗客 もろとも機を爆破する、というのだ。 ハイジャック対策本部長ラティマーは、 空港の警備を固める一方で、やむなく ナスードを連れ出す命令を下した。だ がしかし、ナスードを連行する途中、 思わぬ事故が発生、ナスードは逃亡し てしまう。窮地に立たされたラティマ 一の打つ手は? ハイジャック機をめ ぐる熾烈な攻防を描くサスペンス長編。

とこのように裏表紙で紹介されてい るように、ストーリーはハイジャック 犯人とラティマーの駆け引き、そして ナスードの逃亡行と2つの筋が並行し て進む。犯人から突きつけられた時間

# OOK R

# チョコレートゲーム

秋川学園大付属中学の3年生の生徒が、 学校近くの空き地で死体となって発見され た。この生徒が、自分の息子の友だちだと いうことを知った、小説家の近内は事件の 究明に乗り出す。そういえば、息子も近頃 様子がおかしいのだ。息子の交友関係を調 べていく中でふと耳にした聞き慣れないこ とば "チョコレートゲーム" とは?



講談社文庫 380円

## ベルゼブルの竜 茂木祐子著

第 | 回創元ゲームブック・コンテストの 入選作がいよいよ出版された。

かつての繁栄が嘘のように、いまや危機 に瀕するクレオの街を救うため、きみは、 魔王の城に住む"ベルゼブルの竜"が持つ 魔剣・アシュナードを求めて旅に出た。

魔物がうごめく魑魅魍 魎の世界から、剣 を手に生還することができるか!



創元推理文庫 680円



角川文庫 620円

## チャイナ・ホワイト トニー・ケンリック著

ジョージア州アトランタで、ひとりの警 官が、麻薬の売人たちの勘違いによって殺 害された。彼のパートナーであるマーカス は、休暇を取り、復讐の旅に出た。犯人を 追って、ニューヨーク、タイ、ビルマ、香 港と旅するうちに、麻薬密輸に巻きこまれ るマーカス。チャイナ・ホワイト(ヘロイン) をめぐっての息詰まるサスペンス。



角川文庫 420円

## スバル星人 大原まり子著

少女漫画家のミャコ、その妹のチャコ、 ミャコの担当編集兼恋人の山田、山田の姉 で超美人、目下、新婚&別居中の波子さん、 超能力者の姫。このパーティーが巻き起こ す、事実とフィクションないまぜシャッフ ルの物語。さて、今回は、ミャコが、世田 谷区某所の路上で、スバル星人と、第三種 接近遭遇をしたところから話は始まる!

エキサイティング・ライブラリーで紹介した本をみんなにプレゼント! 欲しい本のタイトル、あなたの氏名、年齢、住所、学校名、学年を ハガキに書いて、〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部まで送ってね。

# めら読 よれみ



イグ・トーマス著 520円



までにナスードを引き渡さなければ、最悪 の結果が待ち受けている。このような設定 があるからこそ、ナスードを追いかけ、追 いかけられるマンハントにスリルが加わる し、ナスードがなかなか捕まらないから、 救出活動のサスペンスも高まるという、相 乗効果が生まれるのだ。面白い小説は、文 章術の上手・下手よりも、ストーリーの大 筋の設定に大きく左右されることを証明し てくれる作品といえよう。

トーマスの「ファイア・フォックス」を まだ読んでないとしたら、キミはベリー ラッキー。私の激賞ベスト5の中の作品な のだ。それを読むまえにぜひ読んでほしい のが、彼の処女作である「ラット・トラッ プ」。 そうすればキミは「ファイア・フォッ クス」をぜひとも読みたくなるだろう。90 点の小説のあとに100点満点の小説を読 む。これほどの贅沢はないと思う。

それほど面白い小説にも、不満がないわ けではない。2つの道に分れて進むストー リーが、いつどのように1本の道に合流す るだろうか、と期待しながら読むのだが、 ひとつの道が途中で途切れてしまうのだ。 それが347ページ。

私が勝手に結末を書きかえてよいのな ら、方向もわからずにナスードが逃げまど ううちに、ハイジャック機のある空港にた どりついてしまい、そして望遠鏡で監視し ていた犯人達に発見され、そこで銃撃され る、という終わり方にするだろう。そう、犯 人達はナスードを助けるためにハイジャッ クしたのではなかったのだ。そのへんの異 様さがもっと描き切れていれば、私はこの 作品に100点をつけたかもしれない。

いずれにしても、クレイグ・トーマスは、 読み始めたらやめられないぞ。

覚悟しておくように。

## パロディコミック ブロジェクトA子 3 ラポート株編

あろひろし、矢野健太郎、影沢ケイ、新 田真子他、超豪華執筆陣満載のパロディ・ コミック。相変わらず、脳みその代わりに 筋肉がつまっているみたいなA子に、シリ アスタッチのB子。そしてC調なC子。3 人の活躍ぶりを見守ろう。今回は、ゲスト キャラも、多数登場でますます、過激なバ トル・ロイヤルだ!



ラポート(株) 580円

# 湘南ギャル探偵

胡桃沢耕史著

病院長令嬢の真弓とスチュワーデスのの ぶえは幼なじみ。湘南に住むいわゆるお嬢 様だが、サーフィンの腕だけは、東京モン が足許にも及ばないほどだ。それにプロ サーファーのタックが加わり、3人は、次々 に湘南の海岸で起こる事件を解決していく 連作だ。推理好きのギャルが、「湘南ギャル 探偵局」を開いちゃう過程が楽しいよ。



天山文庫 390円

# パイナップル巨人軍

角川文庫 380円

## パイナップル巨人軍 喜多嶋隆著

「台湾産のパイナップルをアメリカもん みたいなイメージで売りたい」。クライアン トからそう依頼されたCFディレクターの キタムラたちのチームはパイナップル畑で ロケしようとハワイにやって来た。しかし、 畑の主のオキタじいさんの言うことにゃ、 「ワシらのチームと野球の試合をして勝っ

たら畑を使わせる」。さて、その結果は?

# 残されたネガフィルム



新潮文庫 520円

## 残されたネガフィルム D. マーフィー著

アーサーがこの世で何よりも好きなのは、 何もしないでいること。ジャズの流れる部 屋で、窓の外のハドソン川を眺めながら、 マリファナを | 日中吸っている。彼はいわ ゆる"ひも"なのだ。彼の生活を支えて くれるのが莫大なTV出演料を稼ぐ犬のジェ リーロール。こんな彼の平和な生活に、昔 の恋人の殺人事件が黒い影を投げかけた。



さて今月はとびきり早い映画ネタだ・ジ! っちに及てうれしいのはみんなより一足失に 封切作を楽しめることだが、8月12日に公用されたうし、とにかく STAR WARS以来 の大騒動も引き起こしてしまった。それ がキリストの生涯を描くマーチン・スコセッツの 新作"キリストの最後の誘惑"た。こっちの メディアでも公南前からなんのかんのと取 り沙汰されてたんたけど その理由へのが"神をも恐れぬ"キリストのSEXツー ン(ギバト役はウィリアム・デフォー)。実際に はゴルゴタの丘でのキリストの夢なんだけ

とこれに神経を逆なびされたカソリック 系の人々は数会製作の「これは神への冒瀆 たシパンフレットもたずさえてこの日にそなえて お,たかける。とにかくNYご 唯一の封切館 となったミッドタウンのジークフリード劇場のま カソにはそんなピラやプラカードをもった教 会開係の人々(もちろん神父様も)+往行の良 識ある婦人会の人々(たぶん)+単に目立ちたい 人+大量のPOLICEでごった返し大混乱!待 ち時間2時間という我々4ケットラインの人向 はスピーカーで流される賛美歌(!)や教会派 の説教に囲まれてなんだか宗教裁判にか 1だれているようであったよ、ホント。…で映画 の方ですが、コレはせ、ひとも自分の眼でチェック も入れるように。(たいたとはない、殊念なから)



ゲームのマップである。 このマップの秘密を守る ため、バラバラにしたの が周囲にあるキレハシで、 これを復元すると、1枚 余分なものが出てくる。 それは、1~7のどれ かな? 答えのわかった 人はハガキに書いて、〒 102東京都千代田区九段 南4-7-16市ヶ谷KTビル 4Fコンプティーク編集 部まで。先月の答えはB。

今月は、マップのジグ ソーパズル。中央はある





すること。といっても、 7月×日 私の本業は、 人をだます方法や道具を発明 詐欺師や、 泥棒の片

ルギー充電旅行。そのへんのことは、「不思議 だ。そんなわけで、今年オランダで開かれた るマジックの道具を考えて作るのが仕事なの 具売場などにある手品コーナーで売られてい 私にとっては貴重なエネ いろいろなマ ぜひ読んでほ 百貨店の玩 axound. The WORLD

@1988 Charlie レーすると熱がはいらないニセのバックギャ る形だけのニセRPGなどが多くなってきた ク。マップや迷宮、そしてレベルアップのあ 出て来たけれど不思議でないニセのマジッ をただ並べただけのニセの小説。

美しい言葉や激しいアクションシーン

そして鳩は

ターの変身という新しい要素によって、 大会」が開催される 月〇日 それでも『ラストハルマゲドン』 ーするつもりである。とにかく、 今年の秋にも、「日本バックギャモン選手権 する価値のあるものになっているようだ。 いちおう、2度めの優勝を狙ってエント は、

目下、『ラストハルマゲドン』をING。

コンピュータRPG、

そして小説。

ムは、

RPGに小説性を持たせようとし

びに忙しい日常なのです。

仕事に遊

7月△日

私の趣味はといえば、

バックギャモン、

コンピュータプログラ

本業を兼ねたマジッ

ジックを見てきた。

に書いてあるので、

世界マジック大会に出席し、

れて来たような気がする。 も「先江進文庫」および「不思議エッセー ピュータゲームにも造詣が深い。 さきえすすむ を連載中。渋いオジサマなのだ。 RPGの根源のおもしろさをどこかへ忘 マジックの仕掛人。 金を賭けずにプ

モンス



▲99枚は世に出ないボツ。目をつぶっちゃ ったのなんかもある。これがまたイイ

# かわいさみなぎる姫乃樹リカ ちゃんが新登場

表紙の写真ってたくさん撮る。今回のリカ ちゃんも100枚ぐらい撮った。で、その中から いちばんイイというのを選んで表紙に使う。 同じリカちゃんでも、じつにいろいろな表情 がある。しかもどれもかわいい。「目はこっち がいいけど、口の形はこっちの方がかわいい」 「ちょっと首がかたむきすぎじゃない?」と、 そりゃーも一大騒ぎ。100倍の競争率を突破し てきた今月の表紙、かわーいいでしょ。

今月はとりあえず!コだけ。 『大江戸情報網』に発表され た東京都の高弊俊之クンは、 高幣俊之クンの誤りでした。 本人による通報で誤りが発 見されました。ゴメンね。

さて、今月のカクレサトウ は53ページの左下に潜んでた んだけど、なんと発見者は0、 ゼロなのだ!

みんな、どしどし発見して、 送ってくれ! 待ってるよ。





# 先月にひきつづきお世話になったBPS。社長の弟さんがこんなハンサムな人だったとは!?

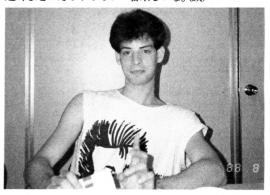
リチャード・ロジャース氏データ:昭和41年3月8日生まれの22歳・魚座、 冗談は好きだが、嘘は絶対につかないがモットーの明るい人だ。

今月のガイジンさんは、BPSのプログラマー、リチャード・ロジャースさん。社長の弟さんだ。22歳の若さだが、彼こそ真のコスモポリタンって感じなのだ。

一生まれたのは、N.Y.ですが、6歳の時に日本に来て、15歳まで暮らしたので中身はすっかり日本人。日本人の奥さんと1歳の息子の健もいるしね。小学校、中学校時代は山梨に住んでいた。父が宝石関係の仕事をしていたんだけど、山梨は水晶が取れるから。中学校を卒業して、専門学校に1年いて、それから、父について東南アジアの国々をまわって、去年、また日本に来たんだ。東南アジアは、みんな1年中夏バテって感じ。怠け者なんだ。

日本はすごく気にいっている。安全だし、梅雨なんかも慣れちゃえば平気。家はもちろん狭いけど、じっとしてれば平気だよ。山梨では、僕らは、「ロジャース一家」ってことで有名で、地元のホテルのコマーシャルに出たりしてたんだ。友だちもいっぱいいるよ。今年の夏休みには、昔の友だちに子どもを見せに行こうかと思ってる。ま、夏休みを全部、山梨でつぶしたんじゃ元も子もないから、熱海の海岸へでも寄ろうと思ってるけどね。ただ

ちょっと悩んでるのは、アンデンティティの問題なんだ。 もちろん僕はアメリカ人だけど、アメリカで暮らした期間より日本で暮らした期間の方が長いわけで、純粋アメ リカンや純粋ジャパニーズから見れば、やっぱりどこか 違うんだよね。まあ、物にこだわらない性格の僕として はそれほど気にしてないんだけど。結婚する前は、ディ スコやカラオケが好きだったけど、今は息子を連れて、 近所を走ったるするのが一番楽しいな。(談)



# INFORMATION

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

## 中国映画の一大巨篇が新発売!

製作期間3年余り、登場人数のベI2万人の一大スペクタクル・ロマン巨篇『ジンギス・カン』が、9月I5日、ビデオで発売される。この作品は、I987年度の中国映画で、日本では未公開。

中国を代表するスターが、いっぱい登場するよ。定価は15,800円。販売元はあの宇宙企画。お問い合わせはイーグルズ・カンパニー☎(03)708-1801。

# 天才!難波弘之のニュー・LP

『ソーサリアン』や『イースII』のゲームミュージックの作曲でおなじみの難波弘之が、9月7日、ニューLPを発表しました。『アクアプラネット/センス・ワンダー』とタイトルされたこのアルバムは、彼のイメージするSF世界の要素がいっぱいつめこまれている。この秋の愛聴盤に!

発売はBMGビクターより。

## 『ちぇり一げいる金』のレコード

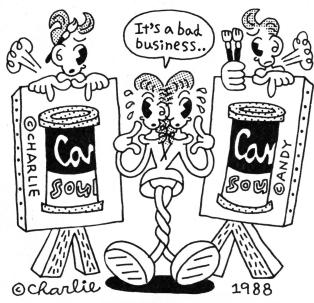
コミックコンプでおなじみ、中津賢也先生の、『ちぇりーげいる金』のイメージミュージックアルバム(LP及びCD)が10月25日、ワーナーパイオニアより発売される。桑田靖子らの歌によるポップなサウンド! なんと、中津先生もみずから2曲も作曲しているとのことだ。楽しみだね! CDにはブックレットもついてます。

# 『ガルディーン』がレコードに!

火浦功著の『未来放浪』ガルディーンシリーズ(角川文庫刊)がレコードになった! 発売は9月25日、ワーナーパイオニアから。著者の火浦功およびイラストレーターのゆうきまさみ、メカデザイナーの出渕裕の3人が、総力を挙げて制作したという強力なものだ。

CDだけについているブックレットもうれしいサービス! ぜひ聴くように。





先月号にひき続き、今月もソフトの違法コピーに関する 問題にまじめにせまってみたいと思います。先月号では、 実際の事件のレポートを中心にまとめてみたけど、今回 は、こんな場合はどうなるの、という実例に即した具体

学校のパソコンクラブで、みんなでお金を出しあってゲームソフトを購入しています。時には家に持ち帰って遊ぶこともありますが、なにか問題があるでしょうか?

本 コピーをせずに、オリジナルの ソフトを複数の人間でプレイし ているのであれば、問題はありません。

▼ 友人から「そのゲームをやって みておもしろかったら買うから、コピーしてくれない」と言われた ので、コピーして渡しました。友人は その後ソフトを購入したようですが、 この場合は法律違反になりますか?

● もちろん法律違反です。こう いった場合は、コピーをせずに、

ソフトそのものを貸すようにしましょう。法律的には、バックアップ・コピーを取ることが認められている場合もあります。しかし、それは所有者本人が使用する場合においてのみ認められているものです。

**反** 友だちからコピーソフトを購入しました。これを持っているだけでも法律違反になるのでしょうか?

▲ もちろんなります。違法にコピーされたものを、違法コピーと知りながら使用した場合は著作権法に違反していることになります。

ゲームの途中でプログラムが壊れたら困るので、プロテクトをはずしてバックアップコピーを取り

例を中心に、Q&A形式で、みんなの疑問に答えることにしました。この記事をしっかり読めば、違法コピーがいかにいけないことなのかが分かるはず。「かたい話はイヤ!」なんて言わずにちゃんと読んでね!!

ましたが、これも違法コピーとみなさ れるのでしょうか?

著作権者(ゲームソフトの場合はゲーム会社)の承諾を得ずにコピーを取ることは違法行為です。正当な理由でソフトが壊れた場合は、ソフトハウスも交換に応じてくれるので、プロテクトをはずしてまでコピーする必要はないはずです。

● 自分で作ったプログラムにも著作権は存在するのでしょうか? もちろん存在します。パソコン 通信にアップロードされている

PDSにも、著作権が当然あり、最近は無 断転載をめぐるトラブルも多数起きて いるようです。

ビデオのレンタルは認められているのに、どうしてパソコンソフトのレンタルは認められないのでしょうか?

ビデオソフトはコピーすることにより画質・音質が劣化します。しかし、パソコンソフトはコピーをしても、品質が落ちることなく、コピーしたものが、そのままマスターとなりえます。レンタルでソフトを借りて、コピーをする人が後をたたないような現在の状況では、とてもレンタルを認めるわけにはいきません。

# 著作権ってなに?

昭和60年6月、著作権法の一部改正 が行われ、コンピュータのプログラ ムを法律で保護するために、以下のよ うな規定が設けられました。

プログラムを制作した人を著作者といいます。著作者は自分が作ったプログラムに関して、複製する権利、レンタルする権利、プログラムを改変する権利などを持っています。ですから、著作者の承諾を得ずにコピーしたり、レンタルすることは法律違反になります。

著作権の侵害があった場合、ソフト の差し止め請求や損害賠償請求などが 行われ、被害者から告訴されれば、 3年以下の懲役、または、100万円以下 の罰金刑に処せられることになりま す。

著作権の存続期間は、著作者の死後 50年と定められています。パソコンソフトの場合は、まだ歴史も浅いためソフトが著作権法の保護下にあることになります。また、外国のソフトにも同じような著作権が存在します。



## シミュレーションの超 力作のポスターだっ

待ちに待ってた本格的シミュレーション ゲーム『太平洋の嵐』の発売を記念して、オ リジナルポスターを20名様にプレゼント!

提供はGAM。ゲームソフトを買っても、ポ スターはついて来ません。知ってるとは思う けど。



9月15日、宇宙企画より発売されるビデオ 「ジンギス・カン」のノベルティグッズの鳥 龍茶を20名様にプレゼント。製作期間に3年 を費やしたという一大スペクタクル巨篇だ。 詳しくはインフォーメーションを見るべし。



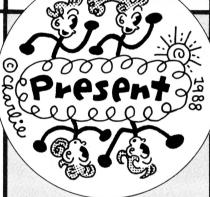
# 秋にはシブい色味のTシ ャツを!

「コミックコンプ」のオリジナルTシャツを 5名にプレゼント。グレーに黒いロゴタイプ は、これからの季節にもピッタリだよ。1年 中、皮膚のようにTシャツを着こなしてこそ ホントの洒落者だっ!



# コナミめゲームの今昔 を懐しもう

キングレコードより『コナミ・ゲーム・ ミュージックコレクションVol. 1』を5名に。 コナミのゲーム音楽のすべてがつまったレ



# 応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガ キのアンケートに答えてくれた人の中から抽 選で決定します。当選者の発表は発送をもっ てかえさせていただきます。しめきりは'88年 10月7日。



# ームミュージックで遊 **ぶ『ハイドライド3』**

キングレコードより、T&Eソフトの名作 RPG『ハイドライド』の完結編レコードを5名 にプレゼント!「ハイドライド3」のサント ラとスーパー・アレンジによる全曲集のりっ ぱなしレコードだ。



あさりよしとお先生による「地球防衛少女 イコちゃん」のテレフォンカードを5名様に プレゼント。原作はおなじみ巨匠の河崎実氏。 巨匠は秋冬にかけて、またすごいモンを用 意しているらしい。

楽しみだねっ!



# 闘うディスクケース! って感じ

日本ファルコムより、「ソーサリアン」の ディスクケースを5名様にプレゼント。 5インチ用で2枚入ります。

多色使いも美しく、品質もすぐれておりま す。ぜいたくです。



わしは殿じゅもったをもていか みんな元気? 夏も終わって、楽しい思い出できたかな。 ムフフ……。いーなァ若いって!! 今度はその若さをゲーム にぶつけてみないか。そう、キミらの"秋"は"ゲームの秋"に なるのだ!!

> どぴゅ~ん!! さて今月もど~んと ニューフェイスを発表しちゃうぞ。 「KEIKO 組」からは2名。和歌山県

の藤田欣弥くんは『ミニミニソーサリ アン』でルーレットの目を自由に選べ

くさんの人が見つけたみたいだけど、 先着順でいくと藤田くんが1番だった ワケ。ナニごとも早い者勝ちというこ とです。ハイ。「私は見つけた!! 僕は 知っている!!」からは11名。今回は小 粒の情報ばかり……。イヤイヤそんな ことはないぞ。東京都の渡辺貴八くん は"技の連続攻撃"ってなことで『ア マゾネスの秘宝』『美少女さやか』『く りいむレモン』の3本立てで情報を送 ってくれた。ありがとう。

る技を発見してくれた。この情報はた

ここで注意事項をふたつ。『大江戸情 報網』ではペンネームは原則的に認め ません。ペンネームの場合、実名に変 えさせてもらいやすからあしからず。 また、すでに"町人""侍"のひとで各 コーナーに投稿するときは、たとえば "町人昇格(7月号)"と身分と昇格し た月号をハガキのスミにでも書いてほ しいのだ。おわり。

中山早小渡村口川池辺 (広島県) 大阪 岡

# ◎大江戸身分制度

殿 官 評定 偆 H 人 K K O E つ私 S けは 短信坊 L いた!! 組1

G劇場「私は見つけた!! 僕は知っている!!」「KEIKO 組」「ボ クたちパソコン通信坊」各コーナー に送られてきた情報から、めでたく 本誌誌上で採用された人たちに、"町 人""侍""代官"の称号を与え、最

このコーナーは「SL

終的には"殿"を決定しようという システムなんだ。

●賞品

代官・・ソニーウォークマン 侍・ロゴ入りシステム手帳 町人…ロゴ入り筆ペン、オリジナル メモ帳

特別賞・オリジナル手ぬぐい



応えします。あなたのためのベス

(メーカー保証1年+当社保証1年)

2. 高額下取りサービス。

3. 超低金利クレジット。(1~72回払いOK) 7. 全国無料配達·配達日指定OK

4. 代金引捧システム。 (商品引渡時の代金支払いでOK) 5. ボーナス2回払いOK。 (月々のお支払いはなし) 6. 冬のボーナス一括払いOK。

(日曜・祭日配達可。離島は有料)

新歩人の情報ターミナル

# PC-8801

鮮明なサウンドを実現する ステレオ12音源と 第1・第2水準漢字ROMを 標準実装した高感度マシン。

#### プラン1028 88MA純正基本セット

TELにて

5,700<sub>円</sub>×48回

PC-8801MA PC-KD863S(アンプ内蔵スピーカ付、回転台付) ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 定価合計

198,000円 23.000円 339,000円 クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価 10,000<sub>円</sub>×18回 ボーナス24,600円×3回 ボーナス22,300円×4回 7,000m×.24回 4,000<sub>円</sub>×36回 ボーナス20,200円×6回

#### プラン1029 88MA超お買得ワープロアートセット 37%引

PC-8801MA CMT-147S(0.39ミリアナログCRT) 74,800円 74,800円 69,800円 4,500円 30,000円 9,800円 24,500円 5,800円 CM1=14/5(0.53ミア) プロンのに TR-24CL (80桁、カラー熱転写プリンター) ブリンターケーブル ユーカラart (ワーブロソフト、アート機能付) PC-8872 (マウス) ユーカラart(ワーフロソフト、アート機 PC-8872(マウス) SR-007(縦型4段パソコンデスク) SR-007M(マウステーブル) -U07M(マウス カット紙100枚 ランクディスケ 23,000円 ディスケット3M(5インチ2HD)10枚 ブランクテ 定価合計

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

### 特価275,000

ボーナス なし

8,000<sub>m</sub>×24@ ボーナス27,200円×4回 5,000m×36回 ボーナス21,700円×6回 3,000円×48回 ボーナス22,200円×8回 5,500m×60回 ボーナス なし

#### プラン1030 88MAワ -プロ通信セット

PC-8801 MA CU-14AD (0.31 ミリ、高解像度 CRT) PC-PR101TL2 (80 桁, カラー熱転写 アリンター) Sngpm(フーフルテット・ユー表計真通 (カラア・ク) MK-MOUSE (マウス) COMSTAR! 2! 2AT (1200bps モデム) SR-007 (縦型4段 パソコンラック) SR-007M (マウステーブル) PC-8801MA 198.000F 84 800F 83,800円 34,800円 7,800円 21,000円 24,500F 5,800F 480F ロ/M(マリステーフル) ロット紙 100枚 ックディスケット3M(5インチ2HD)10枚

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

#### 32%引 特価328,000

10,000<sub>円</sub>×24回 ボーナス29,700円×4回 6,000m×36回 ボーナス25.700円×6回 4,000円×48回 ボーナス23,900円×8回 6,600m×60回 ボーナス なし

あなたの五感がパソコンで もっと熱くなる。 誰もがカード感覚であやつれる!

#### プラン1036 88VA2純正基本セット

#### **TEL**にて

PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付) 118,000円 ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 23.000円 定価合計 439.000円 クリーニングディスク・マウスパッドサービス

•	1 1	7 1 1V IM
	10,000 <sub>円</sub> ×24回	ボーナス25,600円×4回
Ī	<b>6,000</b> <sub>円</sub> ×36回	ボーナス22,900円×6回
I	<b>4,000</b> 円×48回	ボーナス21,700円×8回
r	6.300m×60回	ボーナス なし

#### プラン1032 88FA純正基本セット

TELにて ウェーブ・アイ特価

PC-8801FA PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付) 118,000円 ンクディスケット3M(5インチ2D)10枚 17,000円 定価合計 303.000円 クリーニングディスクサービス

9,000m×18回 ボーナス20,800円×3回 6,000<sub>円</sub>×24回 ボーナス20,900円×4回 3,000<sub>円</sub>×36回 ボーナス21.100円×6回 5,000m×48@ ボーナス なし

#### プラン1033 88FA超お買得ワープロアートセット 38%31

PC-880IFA CU-14BD (0.42 ミリ、アナログCRT) TR-24CL (80桁、カラー熱転写プリンター) ブリンターケーブル ユーカラar (7ローブロソフト、アート機能付) MK-MOUSE (マウス) ED-3000 (機型投資パソコンラック) A4カット紙(100枚 ブラシクディスケット3M(5インチ2D) 10枚 定価合計 PC-880IFA 168,000円 69,800円 69,800円 4,500円 30,000円 7,800円 22,800円 480円 17,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

## 特価239,800%

7,000m×24回 ボーナス23,600円×4回 **4,000**円×36回 ボーナス21,100円×6回 3,000<sub>円</sub>×48回 ボーナス17,000円×8回 4,800m×60回 ボーナス なし

#### プラン1034 88FAオーディオ・ビジュアルセット **TEL**にて

- 8801FA 168,000円 - KD863S(アンフ内蔵、スヒーカ・回転台付き)118,000円 - PR1011TL2(80析,カラー航転ラフリンター) 83,800円 - 8801-17(65536を表示可能) 88-012-2W(ペインドツール) 15,000円 - 8972(マウス) 12,800円 - 8872(マウス) 9,800円 ミュージアム・サウンドホード II (音楽のワー PC-8872 (マウス) A4カット紙 I 00枚 ブランクディスケット(5インチ2D) × I 0枚 480F 17,000F 474.680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

## ウェーブ・アイ特価

10,000<sub>円</sub>×24回 ポーナス34.400円×4回 7,000<sub>円</sub>×36回 ボーナス22 900円×6回 5,000<sub>円</sub>×48回 ボーナス20.400円×8回 7,000<sub>円</sub>×60回 ボーナス なし

#### プラン1035 88FA本格ワープロアートセット TELにて

レーアC-8801FA PC-TV353(0.39ミリ.TV内蔵、高解像度でRT) PC-PR406H(00所:高速カラー機転写プリンター PC-8801-17(ビデオボード、55536色表示) P1(ファフロンフト、アート機能付) PC-8812(ママフス) イメージターボ88(ハイディーイメージスト・ 168,000円 110,000円 94,800円 49,800円 49,800円 40,000円 9,800円 ナ)34,800円 24,500円 5,800円 

定価合計 554.980F クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・ アイ特価 ボーナス26.300円×6回

8,000m×36回 5,000m×48回 ボーナス27.700円×8回 3,500m×60回 ボーナス27.100円×10回 6,900m×72@ ボーナス なし

#### 34%51 プラン1037 88VA2お買得ビジネスセット

298,000円 99,800円 69,800円 36,000円 28,000円 24,500円 PC-88/A2 PC-KD862(0.39 ミリ,アーボード対応CRT) TR-24CL (80 桁、カラー熱転写 ブリンター) ユーカラトレード(委計算、グラフ作成ソフト) SR-007 (縦型4段パソコンデスク) SR-007 (域型4段パソコンデスク) A4 カット紙 (100 枚 ブリンターケーブル ブランクディスケット 3M(5インチ 2HD) 10 枚 空価会社 5,800F 480F 4,500P 23,000円 定価合計 クリーニングディスク・マウスパッドサービス

## 特価389,000円

8,000m×36回 ボーナス25,200円×6回 5,000m×48回 ボーナス26,800円×8回 4,000m×60回 ボーナス23,400円×10回 6,800m×72回 ボーナス なし

#### プラン1039 88VA3純正基本セット

TELにて ウェーブ・アイ特価

PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き) 118,000円 ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 23,000円 定価合計 539.000F クリーニングディスク・マウスパッドサービス

8,000m×36回 ボーナス24 100円×6回 6,000<sub>円×48回</sub> ボーナス20 000円×8回 ボーナス22 700円×10回 **4,000**円×60回 6,700m×72回 ボーナス なし

# お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!

沢0466(43)1775静 0542 (54) 0696 名古屋 052(581)4325 幌 011(771)4971 岡 0196(24)3172 大 阪 06 (362) 5057 盛

広 島 082(293)0811 台 022(267)5371 潟 0252(75)5076 福 岡 092(481)0502 FAX 0466(43)1265 京 03 (226) 9286 18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

# 40 E X

ワープロも、パソコン通信も アニメも。もちろんAVも。 楽しめる高性能パソコン。

仙



#### プラン1052 AV4OEX純正基本セット TELにて 168,000円 ウェーブ • 89,800円

7,000<sub>円</sub>×18回 ボーナス21.600円×3回 **5,000**<sub>円</sub>×24回 ボーナス19 200円×4回 3,000<sub>円</sub>×36回 ボーナス16.600円×6回 4,500<sub>円</sub>×48回

ボーナス なし

#### プラン1055 AV40EX純正ア トセット

22.000円

279,800円

-ビス

FM-77AV40EX FM-TVI54(カラーCRT, テレビ内臓) FMPR-203B(208代, カラー熱転写プリンター) プリンターケーブル FM77-414(ビデオカード) B2730080(FMグラフィックエディタ2) FMMO-101(マウス) ブランクディスケット(35インチ200)10枚 SR-007(縦型40投パソコンラック) SR-007(ベロウステーブル) A4カット紙100枚 定価合計 168,000円 80,000円 29,800円 20,000円 12,800円 22,000円24,500円 5.800円 505,880円

-ニングディスクサ

FM-77AV40EX FMDPC23ID (4050文字、カラーCRT)

3.5インチ2DD×10枚

定価合計

クリ-

37%引 特価318,000円

10,000<sub>円</sub>×24回 ボーナス27.000円×4回 6,000<sub>円×36回</sub> ボーナス23 800円×6回 4,000<sub>円×48回</sub> ボーナス22.500円×8回 **6,400**<sub>円</sub>×60回 ボーナス なし

#### クリーニングディスクサービス

プラン1056 AV20EX純正基本セット 128,000円 FM-TVI52(カラーCRT、TV付) 89,800円 3.5インチ2DD×10枚 22,000円 定価合計 239.800円 ーニングディスクサービス クリ-

## ウェーブ・アイ特価

**TEL**にて

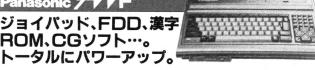
28%引

8,000<sub>円</sub>×12回 ボーナス22,000円×2回 5,000<sub>円</sub>×18回 ボーナス18,000円×3回 3,000<sub>円</sub>×24回 ボーナス19.100円×4回

4,300円×36回

# Panasonic 7

ジョイパッド、FDD、漢字 ROM、CGソフト…。



#### プラン1041 A1F基本セット

FS-AIF(フロッピー搭載) 54 800円 66,000円 2,500円 TV内藏専用2000文字CRT S-JS222(連射式ジョイパッド) FS-VC30川(RGBケーブル) 3,000円 126.300円

### 特価89,800円

8,100<sub>円</sub>×12回 ボーナス なし 5,600<sub>円</sub>×18回 ボーナス なし 4,300<sub>円</sub>×24回 ボーナス なし 3,000m×36回 ボーナス

# %₹**6800**0

ハードの余裕がフレンドリーな オペレーションを生みだしている。 ますます熱くなる クリエイティブワークステーション 可能性を秘めたマシン。



#### TELCT プラン1043 X68000ACE純正基本セット

319,800円 119,800円 CZ-60ID(0.39mm、TV内蔵CRT) ブランクディスケット3M(5インチ2HD) I 0枚 23.000円 定価合計 462.600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーフ 6,000m×36回 ボーナス26,100円×6回

4,000<sub>m</sub>×48@ ボーナス24.200円×8回 3,000<sub>円</sub>×60回 ボーナス22,200円×10回 **5,700**<sub>円</sub>×72回 ボーナス なし

#### X68000ACE\$1 プラン1044 ジックセット TELにて

CZ-601C 319,800円 CZ-603D(0.3)ミリ、高解像度CRT) 79.800円 CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写ブリンター) MUSICPRO-68K(楽謡ワープロ) 65,800円 18,800F Sound PRO -68K(FM音源サウンドエディタ) A4カット 紙100枚 ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 15.800円 23,000円 523,480円 クリーニングディスク・マウスパッドサービス

#### ウェーフ

8,000<sub>円</sub>×36回 ボーナス29,000円×6回 5,000<sub>円</sub>×48回 ボーナス29.800円×8回 3,500<sub>円</sub>×60回 ボーナス28,800円×10回 7,100<sub>円</sub>×72回

TFI CT

TELにて

#### プラン1046 X68000ACEHD純正基本セット

399,800円 CZ-601D (0.39mm、TV内蔵CRT) ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 119,800円 23,000円 定価合計 542 600 PH クリーニングディスク・マウスパッドサービス

#### ウェーフ

8,000m×36回 ボーナス26 900円× ボーナス28,200円×8回 5,000<sub>円</sub>×48回 ボーナス24,500円×10回 **4,000**<sub>円</sub>×60回 6,900<sub>円</sub>×72回 ボーナス なし

#### プラン1047 X68000ACEHDアートセット TELにて

CZ-611C 399.800円 CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT) 79,800円 65,800円 CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンタ Z's STAFF PRO-68K(グラフィックツール) 58 000 円 ED-700(2段バソコンラック) A4カット紙100枚 27,000円 480円 ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚 23.000円 定価合計 653.880円

11,000<sub>m</sub>×36@

8,000m×48回 ボーナス27.300円×8回 ボーナス26,800円×10回 6,000<sub>円</sub>×60回

9,000<sub>円</sub>×72回 ボーナス なし クリーニングディスク・マウスパッドサービス

# turbo // //

#### ターボZ II 純正基本セット プラン1040

CZ-88ICB CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵) 179,800円 ブランクディスケット3M(5インチ2HD) 10枚 23,000円 定価合計

312.600円 クリーニングディスク・マウスパッドサービス

#### ウェーブ アイ特価 •

10,000<sub>円</sub>×18回 ボーナス22,000円×3回 7,000<sub>円</sub>×24回 ボーナス20.400円×4回 **4,000**円×36回 ポーナス18 900円×6回 5,500<sub>円</sub>×48回 ボーナス なし

ウェーブ・アイ三ッ境店

#### ウェーブ・アイ湘南台店

# 植木屋 湘南 湘南台駅 P サービ

#### おハガキでの注文も :利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひま がないという方のために、おハガキ でのご注文も受け賜っております。 ハガキに右記事項をご記入の上お送 り下さい。

至横浜 三井銀行 至横浜 相鉄LIFE 横近原末绘 ₹252 住氏 7



振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467 ㈱ウェーブ・アイ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1 ※ 第二·第三火曜日 定休日

# Hard

今月も変な新製品がドドーッと出た。自分の声を変えちゃう機械や、自分で(?)天気予報することのできるもの、はたまたモデムやパソコン用のファックスなど、バラエティに

# Pack

富んでいる。う~む、最近の新製品には感動 させられる……。ZOOM UPは、グッと おかたく電子で英単語の学習ができる電単の 登場だ。たまには勉強しなきゃネ!



# NEW PRODUCT 毎日ヘリウムガス 遊びしたい人に!

ちょっとブームを過ぎたかなって気がするけど、例の声が高くなるヘリウムガスの風船はおもしろかったね!

別にあのヒットに目をつけたわけではないだろうけど、あのヘリウム風船と同じ効果を出せる装置が出た。それが、この「ポイスシフター」だ。しかも、ヘリウム風船と違って、声の調子を上げるだけでなくて、逆に落とすこともできるんだぜ!

「ボイスシフター」を使うには、まずマイクとアンプを用意する。で、それを「ボイスシフター」に接続すれば準備完了。2つあるつまみのうち、左が電源スイッチ兼モード切り替えスイッチ、右のつまみが、どのくらい声を変える(シフトする)かを決めるボリュ

ームだ。使い方は簡単。まず左のスイッチを入れる。この状態を「クリアー」と言って、マイクから入った音が、そのまま出てくるようになっている。た

だし、本当にそのまま 出てくるわけではなく て、声がよりハリのあ る声になって出てくる んだ。おまけに、この モードにしておくと、 例のキーンというハウ

リングがおきにくくなるってんだから うれしい。

ここでスイッチをさらに回すと「シフト」状態になる。つまり「ボイスシフター」が効きだすわけ。この効きの具合を調整するのが、右にあるつまみで右に回せば声が高くなって、男の声が女の人の声に、逆に左に回すと低くなって女の人の声が男の声に聞えるようになっている。

しかし、きわめつけは付属の電話機 用のアダプターを使っての電話遊びだ。



▲インフラノイズ「ボイスシフター」(39,000円)。かなり遊べそうな気がする……

このアダプターというのは、マイクとスピーカーが背中合わせで合体したもので、これを接続して、受話器のマイクの部分に押し当てると電話をしながら例の声が出せる。メーカーでは、イタズラ電話を撃退するのに便利と言っているけど、ストレートに遊んだ方がおもしろそう。価格は39,000円。問い合わせ/インフラノイズ☎(06)336-5005

# NEW PRODUCT MNPクラス4の 2400 bps モデム

パソコン通信の必需品モデムは、どんどん高速のものになってきた。今や1200では時代遅れぎみで、2400の方が主流といえるほど。しかし、スピードアップの一方で問題になってきているのが、電話回線のノイズ。スピードが上がると、今まで問題のなかったようなノイズも文字化け(エラー)の原因となってくる。それを解決するために登場してきたのが、エラー訂正機能付

きのモデムだ。エラー訂正の方式は、 各社いろいろなものを作っているが、 中でもアメリカ、マイクロコム社のM N P 規格とよばれるものが、2400 bps ではもっとも普及している。

このMNP規格には、いちばん下の クラス1から一番上のクラス6まで、 6つのレベルがあ って、1から4ま

って、「から4までは、仕様が一般に公開されているんだ。

今度アイワから 出た2400bqsのモ デム「PV-A2400 MNP4」は、公 開されている仕様の最上位クラス4を サポートしたMNPモデムだ。価格は 46,800円とさすがに1200のモデムより も高いけど、電話代を考えれば、2、 3カ月でもとがとれるよ! 問い合わ せ/アイワ ☎(03)827-3620



▲アイワ「PV-A2400MNP」(46,800円)。MNP クラス4でノイズを低減!

# NEW PRODUCT パソコン用FAX が、どっと出た!

モデムの記事の下に、こう書くのもなんだが、いくらパソコン通信がはやっても、やっぱりファックスも捨てがたい。たとえばパソコン通信でけい線や網かけを多用したワープロ原稿を送ろうとする時は、やっぱりファックスのほうがイイ! と思っちゃう。

これがパソコン通信だと、まず相手 に送るまでが大変。 Xmodem なんか を使うか、ファイルを圧縮して、キャ ラクターに変換するコンパーターを通 してから送信しなくちゃいけない。お まけに受け取った相手も、そのファイ ルを復元して、ワープロを起動し、そ れから印字となって、たいへん手間が かかるのだ。その点、ファックスは印 字した状態で届くから、相手が楽だも んね。

ただし、普通のファックス+パソコンの組み合わせだと、どうも不合理だと思ってしまうことがある。それは、ワープロの文章をいったん印字してからじゃないとファックスにかけられないということだ。こういう時に印字するのは、それこそファックスにかけるためだけで、だいたいは送信した後にその紙を捨てちゃうことが多い。これを紙資源の浪費と言わずしてなんと言おう! しかも、印字したものを読み

とって送信するから、どうし ても女字の品質が落ちてしま うし……。

こう考えるのは、みんな同じで、最近、パソコンのデータを直接送信できるファックス装置が、次々と発売された。

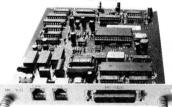


▲アイワ「FF-P4800」(98,000円)。 プリンタ端子からデータを読みこみ、 送信する

一挙に紹介しよう。まず PC -9800シ リーズと PC-286シリーズ用の拡張 スロットに差しこむボード型のファッ クス2種類。右上はエプソンの「FR-1000」で定価59.800円。下はレッツの 「CPUFAX」で、88,000円。 どち らもG3規格のファックスで、原稿が 直接送信できるほか、受信した原稿を ディスク上に保存できるようになって いる。送受信できる原稿のサイズが、 エプソンのものは、A4B4両方でき るのに対して、レッツの物はA4だけ になっているのがいちばんの違いで、 資料を読んだ限りでは、他の機能はよ く似ている。となると、価格の安い分 だけエプソンの方がいいかな?って気 がするけど、この手の新製品は、たとえ ば、どのソフトの原稿なら送れるのか、 送る時にどんな作業が必要かなど、実



▲エプソン「FR-1000」(59,800円)。 G 3 規 格のファックスに送信可能



▲レッツ「CPUFAX」(88,000円)。受信した 原稿をディスク上に保存することも可能

際の使い勝手の良さが資料だけではよく分からない。だから価格だけで飛びつかずに、実物を触って、納得のいくまで質問してから選んだ方が賢明だよ。

アイワの「FF-P4800」は、お弁当箱型(というよりモデム型?)のファックスだ。ボード型のファックスが、拡張スロットからデータを読みこむのに対して、このファックスはプリンタ端子から、データを読みこむようになっている。だから、どの機種でもと書きたいのだが、付属しているソフトはPC-9800シリーズ用のみ。原稿サイズはA4。あと一歩で買えそうだけどな。価格は98,000円。問い合かセ/エプソン☎(03)377-7001レッツ☎(052)201-6230アイワ☎(03)827-3620

# NEW PRODUCT プライベート 気象庁?

以前、気象庁の人に「なぜ天気予報はよくはずれるんですか?」と聞いたことがある。その人いわく「天気予報は大きな地区を単位に出しているんですが、大きな範囲ではけっこう当たっているんですよ。でも、一人ひとりの頭の上の天気までは、ちょっとねー」なるほど。言われてみれば、ボクに

どっての天気ってのは、ボクの頭の上の天気で、そこまで気象庁に当ててもらおうってのは、確かにたいへんそうだな……と思わず納得しました。だけど、いちばん重要なのは、やっぱり自分の頭の上の天気なんだよねー。でも気象庁にそこまで要求するのは無理だろうなー、とあきらめたころにおもしろい時計が発売された。それが東芝の「ウェザーキューブTHE-860」(13,000円)だ。

この時計、中に温度、湿度センサー の他に気圧を計る圧力センサーを内蔵 していて半径20キロメーターの8時間



▲東芝「ウェザーキューブTHE-860」(13,000円)。75%的中するってから、こいつは使える後の天気を75パーセントの確率で予測できるんだって。問い合わせ/東芝

(03)457-2100

# NEW PRODUCT ソウルオリンピッ ク必携電訳機!

世の中には目ざといというか、商売上手というか、すきがあったらウエスタンラリアートをねらっている人がいるんだなー、と感心してしまった製品がある。それが、このシャープ「韓国旅行用電訳機 PA-6200」(30,000円)だ。これって、まるっきり今回のソウルオリンピックねらいの商品でしょ?

しかも機能がすごい! まずは、韓国旅行に便利な会話文500例と単語720語を日・韓・英の3カ国語で表示できる。さらに韓国のホテル、レストラン、買物、観光などのガイド情報が590件収録されているし、そのガイド情報から関係ありそうな韓国語の例文を2000も引きだすことができる。おまけに貨幣換算機能もついているし、もちろんふつうの電卓として使うこともできるんだ。うーむ、お見ごと! 問い合わせ/シャープ ☎(07435)3-5521

▶シャープ「韓国旅行用電訳機 PA-6200」 (30,000円)。オリンピック観戦に必携!





# たまにはまじめにお勉強!

見た目は電卓、でも、その正体は電卓型の英 単語学習装置。1800もの英単語を記憶してい るから、これで電車の中でも勉強できるね!

アーア、ついに夏休みも終わって しまったねー。みんなはきっと、山 や海に行って、花火や高校野球をた っぷり見て、スイカをたらふく食べ て、全然勉強しなかったでしょ? ムフ、こんなこと言っていやみか な? 木木。

てなわけで、今回のZOOMUPは、遊びほうけて大脳のシワを伸ばしきった人に、最近私が電車の中で愛用している秘密兵器を紹介しよう。まずは写真を見てほしい。そう、電卓だ。これで電車の中で、たし算、

ひき算の練習をする……。違うって! たしかに、こいつは電卓として使う こともできるんだけど、それは仮の姿。 実は「デンタニング」という名前の英

単語学習の秘密兵器なのだ。

「デンタニング」は、電卓型の英単語 学習装置(めんどくさいから、これからは電単と略して言うね)と2冊の本「秘伝の英単語・入試基礎900語」と「秘 伝の英単語・入試精選900語」がセット になったもので、本で学習し、電単で、 ちゃんと覚えたかどうかをチェックす るようになっているメディアミックス のハイテク学習装置なのだ。

もう少し、くわしく説明すると、まずみんなは、本を使って英単語を勉強するわけだ。本には、入試にもっともよく出る単語だけが、きびしいチェックの末、集められている。しかも、単なる単語と意味だけでなくて必ず例文が載っているんだ。ありがたいのは、通りいっぺんの例文だけでなくて、つい忘れがちな盲点とも言える単語の使い方が解説されていること。たとえば、"This suit becomes him very well."の"become"の意味がわかるかな?これは「~になる」じゃなくて「~に似合う」って意味だよ。知ってた?

こうやって、本の単語を例文と一緒 に覚えた後どうするか? 普通なら、 ここで「単語カード」ってのを作るよ ね。そう、小さな短ざく形のカードで

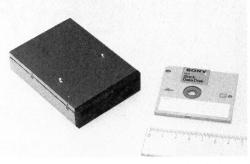
# NEW PRODUCT 3.5インチの次は 2インチディスク

ながらく全盛をきわめた5インチフロッピーだけど、IBM が新機種「PS/2」で全面的に3.5インチを採用して、時代は、徐々に3.5インチへの道を進みはじめたようだ……と思っていたら、最先端では既にその次の世代のフロッピーが登場してきている。それが、2インチフロッピーだ。仕掛け人は、3.5 イ

ンチフロッピーを世界の標 準にしたソニー。

この2インチフロッピー、なりは小さいけど(表面積で5インチフロッピーの6分の1くらい)、フォーマットした後で約819キロバイトと、今の5インチの3分の2くらいの容量を持っている。すでに、例のフロッピーを

使うカメラ(電子スチルカメラ)には、 共通フィルム(?)として採用が決まっている。早くこれを使った軽くて小 さなパワフルなラップトップパソコン



▲ソニー「2インチフロッピーディスクドライブ」(サンプル価格は20,000円)

が欲しい! サンプル価格20,000円。 問い合わせ/ソニー☎(03)448-2200

# NEW PRODUCT 伴奏がつく デジタルホーン

すでにおなじみになったカシオ「デジタルホーン」に伴奏つきの演奏が楽しめるROMパック搭載の新機種「DH-800」(44,000円)が登場したぞ。

ROMパックを使うと、メロディ・ 伴奏・副旋律をつけることができる。 だから、最初は、メロディをつけて伴 奏<u>させて練</u>習<u>慣</u>れたらメロディを消 して、そこは自分で演奏、ってなこと もできるわけ。

使用するROMパックは、カシオがキーボード用に出しているものを、そのまま使うことができる。これは、すでに30シリーズ全300曲以上(1,500円~3,000円)あるから、演歌、ポップス、ジャズ、クラシックなんでもそろっているよ。

うーん、これはおもしろそう。あー、 またお金使っちゃいそう……。問い合 わせ/カシオ計算機☎(03)347-4811

▶カシオ計算機「デジタルホーン DH-800」 (44,000円)。これでますます手軽に演奏できる



u

リングでたばねてあるやつ。表に単語を書きこんで、裏に意味を書いてさ。 その「単語カード」の代わりになるのが、この電単だ。こいつは、いままでの「単語カード」を時代遅れにさせてしまう、まさに「スーパー単語カード」なのだ。

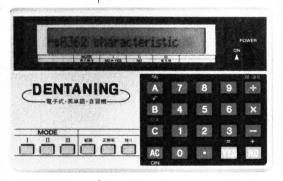
使い方は簡単で、単語が表示された時、意味の分かる単語には「YES」、分からない単語は「NO」のキーを押していくだけだ。これで、その単語を覚えたかどうかを電単が記憶していく。ここまでは、どうってことない。電単が真価を発揮するのは、2度目の再学習の時からだ。まず「モード 1」では、前回「NO」と答えた単語を先に表示して、「NO」の単語がなくなってから「YES」、の単語を表示するようになっている。「覚えてない単語だけを勉強したい」って時は、「モード2」を使う。

このモードでは「N 〇」の単語だけを全 部が「YES」にな るまで何度でも表示 してくれる。「モード 3」は「YES」「N 〇」に関係なく、す べての単語を表示し てくれるようになっ ている。中には2冊 の本に載っている18

00の単語がすべて入っているけど、勉強した範囲だけを指定して「YES」

「NO」、のチェックを入れることも当然できる。ただし、こいつは英単語を表示するだけで、その意味は表示しない。発売元の進学研究社に聞いたら、

「日本語訳をつけると、誰でも覚えたような錯覚に陥りがちで、本当には覚



えないから。訳をつけない不親切こそ、本当の親切」なんだって。実際に使って感心したのは、電単もさることながら、2冊の本に凝縮された河合塾のノウハウのすごさだ。この本2冊を覚えるだけで、英語力が付くことまちがいなし。定価9800円。問い合わせ/進学研究社 ☎(03)403-4581



ついに対決だ!「Pi」の連載中から密かに 構想を練り、ついに「88コンポ」完成! ミックコンプの「ロボコンプ」と一騎討ち!

「コミックコンプ」創刊号にはなばなしく登場。 編集部の期待を一身に集め、これまで順調に成 長してきたロボコンプ。毎月人気アイドルと会 い、「じょうだんじゃないゼ」という一部編集担 当者のきつい視線を浴びながら、夏場は夏服に 着替えるという余裕も見せてくれた。

そこで、わがコンプティーク編集部と池ちゃ んが、ない知恵をしぼって考えだしたのがロボ コンプ打倒の必殺マシン、「88コンポ」なのだ。 こら一つ、なにがおかしい。よーし、これから じっくりと88コンポの威力を見せつけてやるか らな。でも、その前に、コミックコンプを読ん でいない人のために「ロボコンプ」の紹介から 始めようではないか。

---1988年、--人の少年がTVゲームのやり すぎで、ひん死の状態に陥った。少年の神経は ズタズタに破壊されており、治療に当たった医 師団は、再生不可能と判断した。しかし、責任 を感じた日本の家電業界(NEC、ソニー、シ ャープ、カシオ、任天堂、セガ、トミー、etc.) は全知力を傾け、少年の蘇生を試みた。そして、 ついに少年の再生に成功したのである。少年は 「ロボコンプ」と呼ばれ、"電子の二宮金次郎" とPTAその他から讃えられた。(コミックコン プ創刊号の記事より抜粋)。うーむ、確かに強い。 しかし、これからは、池ちゃんが設計した88コ ンポの時代なのだ!

まず、胴体は88VA2。言わずと知れた人気



▲ロボコンプの生みの親・染谷バカボン博士 は、米マサチューセッツ工科大学・核エネル ギー学科を卒業した優秀な科学者であるが、 トイレに入ってカギをかけないといういささ か変わった趣味を持つ。ロボコンプの装備は、 日本の家電業界の総力を結集した優れモノぞ ろい(心の広いNECは、PCエンジンを提 供している……)。では、ロボコンプの体をチ ェックしてみよう。頭には超高感度マイクと FM発信アンテナ、サバイバーショットの標 的、耳にデジタル・ハイファイ・ヘッドホン を装備。胸にはセガ・マスターシステム、フ ァミコン、下腹部にPCエンジンのゲーム機 を付け、右腕にアイドルとの会話を録音する ためにソニーのプレスマン、左腕にはサンプ ルトーンで演奏することもできる。そのほか に、電源切換ブース、サイバーコンピュータ で全身を制御している

# 負けてたまるか! 88コンポだ!

機種だ。顔は、最新鋭の K D 863 S 、もちろん耳も付いている。しかも、汚れから顔面を守るタオルを、湯上がりのおっさん風に頭にちょこん。左手はコンポに命令を与えるキーボード、右手は自在な動きが可能なマウス。左足は、頭脳をパワーアップする5インチのハードディスクドライブ98H51Lとパソコン通信を通じて全国各地との交信を可能にするモデム C M 202 が合体。右足は、NE C の歴史を彩る小物を付着させ、グラフィックを担当

するイメージスキャナー IN503。アイドルにお手紙を書くためのプリンターを背中にしょっているが、今回はモノクロページに登場ということなので休憩させてもらった。

一頭脳は勝った。コミュニケーション機能も勝った。 しかし、だ。88コンポは歩けない! 無念!! いつの日 かバージョンアップして、必ずやロボコンプと徒競走し て勝ってやる! ロボコンプ、その日まで生きてろよ!

▶胴体(人間でいうと内臓か な?)は、解説不要(知らな いというふとどき者は本誌7 月号を見よ!) NECの誇る 人気機種「PC-88VA2」(298, 000円)。もちろん、数々のコ マンドの発信をつかさどるキ ーボードとマウス (ペット代 わりという話もあるが……) を標準で装備している。顔は、 (ちょっとでかくて) 15イン チの高解像カラーディスプレ イ「PC-KD 863S」(118,000 円)だ。ステレオアンプと着 脱可能な耳=スピーカー2台 を装備している

SANSE THE THEATHER WHITHER THE THEATHER THEATHER

▼88コンポの心の支え、 斉藤さんちの由責ちゃんだ。88コンポが危なくなると、月に危機かって吠え、彼を危機集に ない、彼をに編集がに来たとき、ファンクラブのゴールドカにかかし、「これがり兄寝があるをしていたかってやツている。 は日撃していたやツている。 持ちは分かるが……)

▼時計、P's BAR、えんぴつけずり、ペンセットの小物たち(ゼーんぶNECのマーク入りだゼ)を付着させたイメージスキャナ、「PC-IN503」(149.800円)。文字や絵、写真なることのできる優れものだ。由貴ちゃんの写乗せるとさらにパワーアップするといううわさが……

■左が88コンポの頭脳をパワーアップするハードディスクドライブ「PC-98H51L」(218,000円)。20Mバイトの記憶容量を持ち、記憶力と反応速度はパツグンだ。そして、右は1200ボーのパーソナルモデム「PC-C M202」

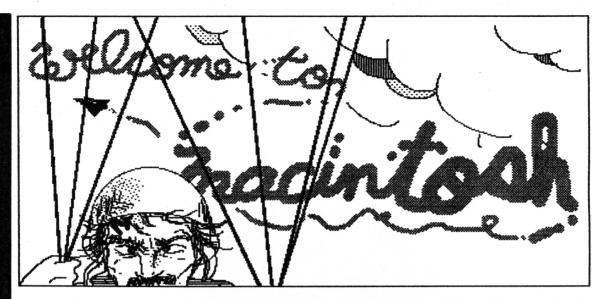
ーのハーノアルセテム 「PC-CM202」 (43,800円)。NEC のパソコン通信「PC-VAN」を通じて全国各地と交信できるほか、海外との交信も可能だ





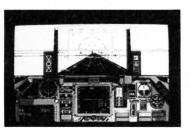
▲アイドルにファンレターを書いたり、色つきの年賀状も作れるカラープリンターの「PC-PR201V2」(298,000円)。多少の妨害があろうとも、ロボコンプよりもきれいな字を書けることまちがいなし。もちろん、トラクタフィーダーとシートフィーダーも装備している。やや重量があるので、ゲームなどの時は取りはずすことがある





# 「機長! なにをするめですか?」もできるゾ!!

"ファルコン"。米国の F - 16 A という ジェット戦闘機に付けられた愛称だ。 日本名を「隼」という。 マッキントッ シュのフライトシミュレーターはいく つか発売されているが、その中でも特 に難しい、言い換えれば、現実に忠実な ソフトは、この『ファルコン』だろう。 難しいといってもその難しさはちゃん と調節できるようになっている。難易 度は、中尉、大尉、少佐、中佐、大佐 の5段階に分けられている。中尉のラ ンクがもっともやさしく、何をしても 飛んでいられるが、大佐となると ちょっとしたミスが失速、墜落、とな る。だがその反面、他のシミュレータ ーよりは現実に近い操縦性とコックピ ットを再現している。もちろん、コッ クピットは本物とはとても比較できな いが、それでもあれやこれやとついて いる。私は覚えるのにのべで半日ほど かかった。操縦も難しいが、理にかな った行動をとれば忠実に飛んでくれる。



▲コックピットから見える滑走路。一瞬の物語 はここから始まる

これはまさにシミュレータ ーだ。

操縦面だけでなく、装備 も充実している。ミッションの始めに、装備は何を 持っていくのか、指示する ようになっている。オプショ

ンになっている装備はサイドワイン ダー2種、マーベリック、MK84(低 空で投下する爆弾)、アンチランウェ イ、ECM、燃料タンクの7つである。

ドッグファイトがメインであればサ イドワインダーのみ積んでいき、地上 物の破壊が目的なら、マーベリックや MK84、滑走路の破壊ならアンチラン ウェイをと、目的にあわせて選べる。 ここで重要になってくるのが、重量の 問題である。あまりに重過ぎる場合、 整備兵に「それはちょっと重過ぎます、 Sir!」と元気にとがめられる。整備兵 に言われなくても、重い機体は燃料消 費が激しく、飛行中の機動性も損なわ れる。かといって、必要最低限の武器 は装備したいし、場合によってはかな り長い距離を飛ばなくてはならないの で、その時は重いのを覚悟で燃料タン クを1つ積んでいくしかない。

ただし、固定武装であるバルカン砲は、あらかじめ装備されているので、はずすことはできない。 弾数は 500発だ。なお、中尉のランクでは、これら



ようになっている。オプショ ▲「ファルコン」(スペクトラム・ホロバイト)のタイトル画面

DUTY ROSTER		
(3600)3	P90000	pagetta:
CAPTAIN	Maruku	26
IST LT.	ROOKIE	6
157.17.	ROOKIE	0
IST LT.	ROBKIE	0
ISTAT.	ROOKIE	8
ISLLT.	ROOKIE	i)
IST LT.	ROBKIE	8
151 LT.	ROOK HE	0
IST LT.	ROOKIE	8
ISTAL.	BBOKIE	0

▲生存者リスト。戦死したら、このリストに 現れることはない

1000	Cara a	dian	ل لسي ل
1	KKAI		-
			- Land
Tent	(P0000)	<b>ම</b> ්මාර්තම	Martia
COLUNEL	Maruku	KHLLED	49
ERPTRIN	Maruku	HETTIPE	26
(SPIRIN	Maraku	KILLEB	24
COLONEL	BOOKIE	KHLEB	15
CRETRIN	Maruku	KILLEB	14
ERPTRIN	Maraku	KHIED	8
CRPTRIN	Maruku	BUSTEB	8
CBPTBIN	B00K1f	KHLEB	6
CHPTHIN	Marsku	BUSTER	4
CRPIRIN	ROOKII	RETIRES	4

▲こちらは帰還者のリスト。ほとんど死んで しまっているのが悲しい

装備のみならず、燃料消費などすべて のことに制限はない。

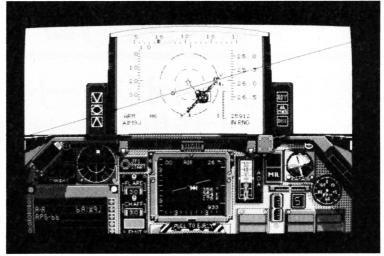
装備とは別だが、ブラックボックス まで用意されていて、飛行中や帰還し たあと、自分がどのように飛行したの かを見ることができる。

また、ゲームとしての魅力のひとつ に、「音」がある。マッキントッシュの 場合、サンプリング音がいいのは当然 だが、この『ファルコン』のサウンド も例にもれずよくできている。JFS (車のスターター)を押した時の音とい い、アフターバーナーをふかした時の 音といい、どれをとっても驚くものば かりだ。そして、オープニングの音楽 も聞き逃せない。メロディーはたいし たことはないが、一緒に出てくる効果 音の組み合わせが絶妙。何回か続けて 聞きたくなる。そんなオープニングだ。 整備兵と装備を決めている最中に、整 備兵の後ろの滑走路から、次々とファ ルコンが飛び去っていく。そのときの アニメーションと音の組み合わせは、 マックならではだろう。個人的に一番 気に入っている音は、マーベリックを 発射した時の音。なんだか気分がス カッとする。

さて、単にファルコンを操縦するだけでなく、いくつか用意されたミッションをこなして、得点(メリットという)を稼ぐということで、ゲームとしても成り立っている。

ミッションは全部で12種類用意されている。それぞれに名称がつけられていて、内容も異なっている。たとえば、もっとも簡単なミッションはMilk Run といい、自国の領土内にある射撃訓練用の建物を、1つ以上破壊して帰って来るのがその目的になっている。1つの建物ごとに何点、と決まっていて、破壊した数だけ得点に加えられる。また、ミッション自体にも点数が決まっていて、ランクによってその点数が変わってくる。

破壊するのは何も建物ばかりではな く、敵国の領土内の橋やSAM(地対空 ミサイル)の発射基地、飛行場の滑走



▲真正面から向かってくるMIG。大胆不適なヤツ! 路等々、いくつかある。

また、MIG-2Iも出現させることができるようになっている。これは、ランクやミッションの選択と同時に、MIGを何機出現させるかを指定する。出現数は最大3機まで同時に操作可能ではあるが、CPUの処理能力の関係上、マッキントッシュプラスでは2機までがベスト、とマニュアルには書かれている。

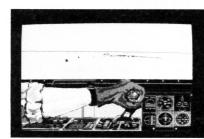
各ミッションをこなすにつれて、だ んだんうっとうしくなるのがSAMと MIG-21だ。もちろん、SAMはラン クが高くないと飛んでこないし、MIG は出現数を 0 にしておけばよいのだが、 それではスリルがない。と思って、と あるミッションで | 機出現指定をして 飛んでみたのが大間違いだった! こ の MIG - 21 だが、これがかなり賢い。 ちょっとやそっとじゃバックをとらせ てくれない。逆に自分の方が、簡単に バックをとられてしまい、ミサイルを ロックオンされてしまう。もちろん、 ランクが高い場合、そこで MIG は容赦 なくミサイルを撃ってくる。なにクソ ッと、ムキになって追っかけたりする と、画面がだんだん暗くなり、「BLACK

OUT」と表示されてしばらくなにもできなくなる。Gがかかり過ぎて視覚を失ってしまったのだ。この間、音だけが聞こえる。

そして、視覚が回復したと思ったとたん、非情にもミサイルの発射音。すかさずフレアをまいてごまかそうとしたが、間に合わなかった。あえなく撃墜された。が、しかし、パラシュートでの脱出、という奥の手があった。この手は、どんな状況下でも使えるかというとそうでもなく、機種がある程度水平を保っている状態でないと、脱出できないことになっている。命からがら生き延びたものの、ミッションは達成できず、MIGのI機も落とせず、メリットは0点。悲しかった。マジに



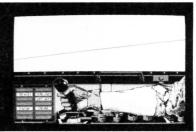
▲ミッションに合わせて武器を選ぶ。重すぎると MIG に笑われるぞ



▲左は万里の長城でござい……ウソだって!



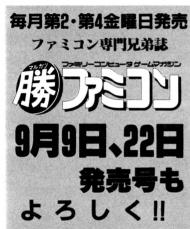
▲6時の方向はこちらです



▲コックピット右側。故障箇所にランプがつく

# 11月号は10月8日(土)発売

来月号は、サイオブレードをはじめ、SF ゲームの大特集をぶっぱなすぞ!!おな じみ豪華付録はラスト・ハルマゲドン(裏) マニュアル第2弾だああああ!





## EDITORS' VOICE



春→夏→秋→冬=また年とる、とゆーわけで、 今年も、身も心も涼しくなっちゃう一年の第3 段階の秋がやってまいりました。 ちぇっ、も一青春な んかいらねーや。なんちゃって。

私はポン酢が大好きだ。ポン酢をつけて食べれ ば何でもウマイ。夏でも、水炊きで骨付きの鳥 を、大根おろしと一味を入れたポン酢につけて食べれ ば最高。さらに白菜があれば、もう至福なのだ。(隆) ウウウ、気分が悪い、といっても2日酔いでは ない。要するに夏バテだな。ここ何日もバデバ デでざあ (文章もグヂャグヂャになっれぎだ)、関係各 方面はボグをいだわるよーになったらな!

うちの表紙のデザインをしてもらっている高木 氏には妙な趣味がある。部屋の中に桝席をつくっ たり、石柱が建っていて浴衣姿の女がフラフラしてい る酒場などを好む。やっぱゲージツ家は違うのね。(な) 最近、実家に残してきた犬コロたちが恋しくて ならない。アパートに住んでるからペットは飼 えないんだよなあ。近所のノラ猫はちっともなつかな ·。この際マリモかシーモンキーでもいいか。(敬) 誌上ゲームでも盛り上がっている『トップをね

らえ!』のアニメが完成、初号試写を見てきた。 試写室は立ち見まででるくらいの大盛況で、デキの方 らなかなかのもの。10月7日発売だから買ってね。(光)

ソーサリアンシナリオコンテストの募集が始ま った。どんなものが集まるか、いまから楽しみ だ。キミたちもぜひ応募してほしい。コンプBBSでも 関連ボードをつくって質問を受けつけているぞ。(田)

ついに大画面とビデオを買った!! マンモスう れピー。これでやっと担当ページの勉強ができ る(?)。宇宙企画にアリスジャパン、せいふく舎……、 ムヒヒ♥、やめられま~~~~ンな!! (バッキン直)

#### STAFF

Chief editor	·佐藤辰男
Senior editors·····	· 吉田 隆 久木敏行
Editors · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	中西文哉 平井敬子 島谷光弘
	田中利昭 濱田直樹
Contributing editors ····	・片岡英典 ヨコハマママ
	穂原俊二 野尻育子 ジャング
	ルファクトリー 河野崇
	佐々木敏
Writers	··安田均 水野良とグループSNE
	山崎拓 黒田幸弘 オーガスト
	中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満
	有 ポチ 滝沢昇一 尾木 博
	松枝蔵人 菅原 敬 木村典子
	坂木恒善 圓道祥之 河崎 実
	相京茂美 塚本 進 森田慶子
	中村泰宏 ケイ・ライターズクラブ
	深沢美潮 工藤裕貴 西牧 真
	厨子貴之 高野希義 篠 泰樹
	佐藤武慶 田中千尋 小峯徳司
	小西唐雅
Designers	· 高木和雄 12 TO 12 沢田昭彦
	佐藤敏行 渡辺省三 斎藤和代
	佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明
	関谷広子 渡辺 宏 榎本晃子
	株ディレクション・ナカ
	グァバ・モリオカ 株 B ポイント
Photographers · · · · · · ·	· 林久平 福家久仁子 倉部和彦
	分部辰浩 庄司康治 奥村正己
	天児秀司 金子ひろし

特別定価 520円

編集人 佐藤辰男 発行人 角川春樹 発行所 角川書店

住所 〒102 東京都千代田区富士見 2 -13-3

電話 編集部:03-221-9851 販売部: 03-817-8523 広告部:03-817-8425 印刷所 凸版印刷株式会社

© Kadokawashoten 1988 雑誌コード 13977-10 Printed in Japan





の読書入門講座」、先生は石田ひかり嬢です。 秋はやっぱり読書です。『コンプティーク』もよ いけど、時には小説もね。今月の「初心者のため

▶読書、好き? ▶いまは何を読んでるの? 『ライ麦畑でつかまえて』と『羅 「えーっと、『ノルウェイの森』と 「ハイ、もう大好き」 ときはたいてい読んでますね」 「ハイ。家族がみんな本が好きで

ないけど『続・あしながおじさん。 の扉』と吉永小百合さんの『夢 もあります 途』でしょ。それから読み始めて 生門」と、今日持ってきた「夏 私もいつのまにか読んでたってカ ましながおじかん

読んでるわけ? ▶▶……そんなに? 同時進行で

んです。今日は『夏への扉』と『夢 ▶頭の中グチャグチャにならな 一途の気分なので」(笑)

から読めないけど、あとはヒマな ▶とどんなときに読むの? 「車に乗ってるときは酔っちゃう

「平気ですよ、全然」

「ハイ、気分によって読み分ける

「『ぐりとぐら』!」(笑) ▶▶初めて読んだ本、覚えてる? で育ってきましたから」

てます」

って決めてたので、5月からつけ

「ハイ。16歳になったら始めよう

▶日記もつけてる?

►► どんなノートに?

ンジで。絵本とかいっぱいある中

Daddy Long Legs

ながおじさん

ものも」

▶▶懐しい。

くさんシリーズがあって」 ▶▶じゃあいちばん好きなのは? 「やっぱり『あしながおじさん』 「ねー、かわいいんですよね。た

ど反省日記ですね」(笑)

『明日はがんばろう』とか。ほとん

「一今度からはしっかりやろう」

▶ どんなコト書いてるの?

「カギ付きのフツーの日記帳

APH: HIROSHI KANEKO / STYLING: YASCO / HAIR & MAKE: YOSHINORI SHIMOHASHI(DROP) / COPY: MAYUMI KITAMURA(POCHI) / EDITION: SHUNJI HOBARA

▶▶子供の頃から本が好きだった う何度も何度も読んだけど、その のもすごく楽しそうでしょ?も みんなでお菓子を作ったりしてる たびに『素敵だなー』ってため息 る風景に憧れちゃうんですよね。 生活ぶりっていうか、描かれてい 一お話もモチロン面白いんだけど

字が好きなんですね。書くのも読 はわからないけど、とにかく私、 教えてくれたり…… ▶本の魅力って何だと思う? 「うーんと、私の知らない世界を 難しいこと

が出ちゃいます」

▶▶どんなトコが好き?

235

#### やっぱりコイズミさんにはかないませんっ!

#### 小泉今日子

念願のコイズミのコンサートに入れた。 つらいコトばかりだけど、この仕事やって て良かった。グッスン。

いや一、夏はやっぱりコイズミさんだーね。もう最高。言葉がありません。ハイ、おしまい。ですめばラクなんだけど、そうもいきませんからね。7月23日の中野サンブラザは熱狂のウズ。アルバム「Beat P Op」の曲を中心に、ステージングは地味め(と言ってもKyon²にしてはってレベルだけど)で唄をじっくり聴かせるって構成。ギンギンロックバージョンの「キスを止めないで」や生ギター1本の「夜明けのMEW」「スターダストメモリー」まで飛び出して、ファンは大喜び。私も狂喜乱舞

でした。バンドさんのメンバー紹介もイカ してるし、コイズミはプールにつかるしで もう、このツアー見なかったヤツは大マヌ ケだね、こりゃ。

でもさー、みなさん、「木枯しに抱かれて」で "チャン・チャ・チャン" って手拍子するのはどうかと思う。誰がどう考えたって手拍子の合う曲じゃないじゃん。なんでもかんでもノッてやれば Kyon² がうれしいってワケじゃないんじゃない? 「東の島にブタがいた Vol. 2」でこぶしをふりあげたら「MEW」や「木枯し」ではコイズミに言われなくても静かに聴いてあげるべきですよ。おっと、この日のライブ、9月21日にビデオで発売されるからね。



ミさんは天才的ドロボーの役で、共演は真田広之氏という情報。ワクワク▽▼このあとは映画に入ります。「快盗ルビィ」□月12日公開予定でやんす。コイズ

#### アッパレ オギノメ 日本一つ!!

#### 荻野目洋子



▲「DEAR〜コバルトの彼方へ〜」は映画『マリリンに逢いたい』の主題歌です

夏はやっぱりコイズミだけど、 忘れちゃなんないのがオギノメち ゃん。

全国ツアーの皮切り日という縁起のヨイ7月16日、行ってきました厚生年金会館。この日ラッキーだったのは8月24日発売のニューアルバム「CD-RIDER」の収録曲をひと足早く聴けちゃったこと。フツー、1度も聴いたことない曲をやられちゃうと、イマイチのれなくて、何となく寂しい気分になっちゃうもんだけど、オギノメちゃんの場合、お客さんをかっさの中に巻きこんじゃうようなパワーが

あるからへっちゃら。な んだかふと気づくと 2 時 間過ぎてて、あらまーっ てカンジ。

んで、ナラダ・マイケ ル・ウォルデン氏のプロ デュースの曲も何曲か歌 ってくれたんだけど、こ れがまた激しくヨイ。フ アルセットなんかもやっ てくれたんだけど、なん だかまるで黒人の女性ボ ーカリストみたいな雰囲 気で、トリハダがゾワワ ーとたっちゃった。日本 のアイドル歌謡もレベル が上がったもんだと、意 味もなく誇らしげな気持 ちになっちまいました。 ラストは新曲の「DEA

R〜コバルトの彼方〜〜」。 最後をバラードでしめるってのは、歌唱力に自信があってこそなせるワザ。 前半をギンギンな曲で飛ばして、美しいバラードで幕、なんてまるで外タレのような構成でした。

思えばミニスカートにニーソックスで「ダンシング・ヒーロー」を歌ってた頃からはや幾とせ。ノンストップで走り続けてきたオギノメちゃんもすっかり立派になって……(おっさんくさい)。30歳すぎの人たちがこっそり買うCDで1等賞なのがオギノメちゃんなのが、まったくもって納得できる手ごたえズシリのステージでした。

## 今夜のコマ劇場はダンスホールだ

#### 浅香唯

↑CーCーCーうーわさの♪と きたら唯ちゃんです。やっぱり唯 ちゃんはこの夏の素敵ですよ。コ イズミ、オギノメ、アサカ、とコ レで熱帯夜ギャルのそろいぶみが 完成。

唯ちゃんのコンサートは意表をついて新宿コマ劇場。コリャやられた。フツー、コマ劇場つったら「日本演歌まつり」とか「水前寺清子 一本どっこショー」なんかをやってる所だもんね。(「ちえみちゃん祭り」もやってた)そんな所で、いまや飛ぶトリも落とすいきおいの唯ちゃんがライブしちゃうなんて、まったく100本くらい

▲私は唯ちゃんの大きめのビブラートが好きなので、レコードよかライブのほうが楽しい

取られちゃったと思わん? ねー。 ライブの方は昔の曲からおニューな曲までよりどりみどり。レーザー光線がキュンキュン飛びかう中、唯ちゃんの歌声がお腹にズンズン響いて心地良かったです。

で、唯ちゃんにはもうひとつやられちゃったんだよねー、曲の「セシル」で。作ってんのは「Cー Girl」と同じ NOBODY なんだけど、コレがグッとくるようなミディアムテンポの曲。フツー、バリバリヒット曲の次って、その路線でもう1回くるのがギョーカイのおきてじゃん? それがいきなり逆のタイプで勝負かけてきた

から、ハンパじゃなった。 ねー、、カンパじゃなった。 たいから、その歌い出しの歌詞が♪あなたのままそばにいた しみかわれるなら 私 はこのままそばにいたいから、その歌い方があまりにも優し、唯ちので、唯人いったら好きないった。 んじゃないの? コノー、と思ってしまった。

風間唯のイメージを こんなにもスッパリと 捨てて生まれかわれち ゃうとは、想像もでき ませんでした。

#### 内気な片想いの似合う女のコ

#### 国実百合

DENON の百合ちゃんの CM、美しい。制服がよく似合うけど、ファーストアルバム「Summer in Blue」は 写真からもわかると思うけど、わりと '60s 調。そう言えば百合ちゃんって「アメリカン・グラフィティ」に出てきそうな女のコだよね。それもキャピキャピ元気な女のコじゃなくて、ちょっと奥手で他のコに「だから百合はいつまでたってもカレができないのよ」なん

て言われてそうなタイプ。で、ダ



▲ "清楚"って言葉が服を着て歩いてるみたい

ス飲んでて、好きなカレが他のコ と踊るのを見てたりしてね。いい なー、そーゆーの。

#### 今年の夏はサンバでGO

#### 伊藤智恵理



▲智恵理ちゃんの声って絶対にすぐわかる。好きだなー

智恵理ちゃんは歌が うまい。歌唱力がある うえに、声質まで最高 にヨイ。だからみなさ んもっと智恵理ちゃん の曲をマジに耳の穴かっぽじって聴くよーに。 新曲の「ココナッツ の片想い」は夏にドン

ビシャのサンバ。作詞・作曲が中原めい子さんなんで、あの名曲「君たちキウイ、パパイヤ、マンゴーだね」をホーフツしてしまいます。ココナッツみたいな智恵理ちゃんのルンルンな歌で残暑なんてぶっちぎりさっ!

## ンパなんかでもすみっこでジューなー、そーゆーの。わかる。好きだなー

#### 10人の亜衣ちゃんに会える日

#### 安永亜衣

亜衣ちゃんに会ったらしてみたいコトがある。あの両頬のエクボをひとさし指でつっつきたーい!ってバカなコト言ってる場合じゃないね。ちゃんと見てるかい?「オトコだろ!」。ちゃんと聴いた? 新曲の「セクシーストリート」とアルバム「亜衣ーlove you」。アルバムのタイトルが最高だよねー。コレはファーストアルバムらしく、いろんなタイプの曲がおもちゃ箱みたいに入っててアナタのお好みの亜衣ちゃんにきっと会えるハズ。コレで2800円は超お買い得ってもんだ。



▲新曲はロック色の濃い曲です

#### お友達になってください! の巻

#### 我妻佳代

佳代ちゃんってネコみたいでカワイイ。小さくてキャラキャラしてて、こんなラブリーな子ネコがいたら、4畳半の下宿もさぞや明るい部屋になるだろうに。

でもやっぱ人間の佳代ちゃんのほうがいいけどさ。佳代ちゃん見てると元気になれる。こんな友だちがほしい。(やたらゼータク) 悩みごとを相談して、別にアドバイスなんてしてくれなくても、佳代ちゃんに「うん、うん」って話を聞いてもら

えるだけで、スカーッとしちゃい



▲「Seキララで行こう!」よろしくね!

そ。でも話を聞いてもらうわけに もいかないんで、レコード聴いて 元気になろうぜっ!

#### 野沢直子に負けるな

#### チャイルズ

最近はお笑いの世界も ルックスが大切。「笑って いいとも」のオーブニン グでおなじみのチャイル ズの3人です。彼女たち のギャグで、3人同時カ ラオケってのがあって、 3人で別々の歌を唄うん だけど、これが毎度ぴっ たりキマるんだよね。並 の歌唱力の持ち主じゃな いって証明だけどさ。歌

って笑いもとれるんだから、野沢 直子の次はチャイルズの時代だよっ! よーくチェックしとかない



▲プロデュースはラサール石井氏。この人の博識ぶりには、まったく頭が下がります

と、あとから笑われるからね。んなワケで、セカンドシングル「チカちゃん」よろしくねー。

# New Disk

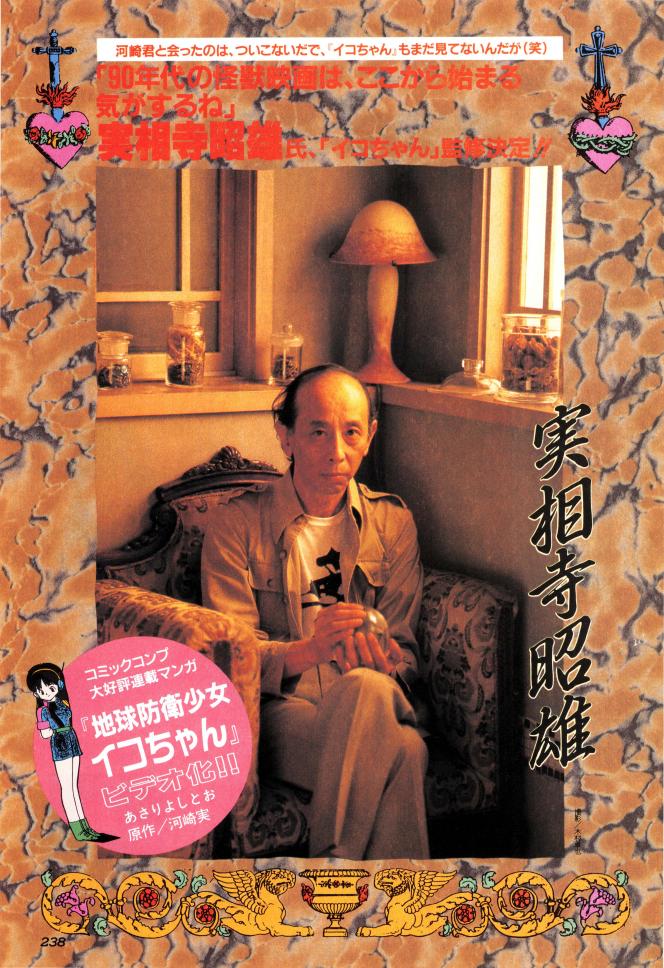
恵里ちゃんって写真で見るとしっとり落ちついた女のコに見えるけど、実際に会って話してみると、1分に1度は笑わしてくれるようなおっかしい女のコなんだよね。某大手プロダクションの新人の教育の徹底ぶりなんかも再現してくれちやうし。自分だって芸能人なのに、ワリと醒めた目で芸能界を見てるとこがある。その分、他のアイドルくんより、一般人に近い位置にいるんじゃないかな。新曲「A

#### 恵里ちゃんのセカ ンド「ABコンプ レックス」を斬る

Bコンプレックス」は恵里ちゃんの魅力満載のケッ作です!



▲実家は釣り具屋さんです。一緒に 釣堀でフナ釣ってちょうだい





# 河崎実のアイドルMTV EXTRA STRONG SPECIAL



# 90年代世界7万里歌の世紀



▲監督の目は鋭どい。物事の裏まで見通しているのだ

実相寺監督の二大近著(「星の林に月の舟」大 和書房、「ウルトラマンのできるまで」筑摩書房) はハッキリ言って面白すぎる。「昭和の道楽少年」 である監督の回想するウルトラマン創世記は全て の「少年の心を忘れない人々」のバイブルだ。男 として生まれて1回やってみたい職業として「プ ロ野球の監督」とはよく言われるが、これに新た に「ウルトラマンの監督」と入れても異論はない くらい面白いのである。今、デジタル時代の大ヒ ットとしてドラクエがあるが、アナログ時代の大 ヒットの極めつけはやはり『ウルトラマン』だっ たと痛感する。それは怪獣にしてもメカにしても、 本物の手ざわりが感じられる人間の夢の最後の砦 だったと思う。「あれは、もっと面白く書けるよ。 あの頃の現実は、虚構を超えていた。何しろウル トラマンの視聴率が毎回30%以上でしょう。で、 40%超えたら皆でハワイに行こう! なんて言っ てたんだ。連戦連勝で全員沸き上がってたねえ。 で、遂に超えたんだ」――行ったんですか? 「いや、それでその後僕がやったスカイドンの回 がちょっと落ちてね。『お前のせいで行けねえ』



▲ビデオを監督に向けるとすかさず牛場賢二照 明監督が逆光のライティングを

え の おの ん顔自



▲厳しい表情も、河ちゃん のジョークになごむぜ



とか言われた りしてね(笑)。 何だったんだ ろうねえ。」 一「星の林に ~」でメイン



脚本家の故・金城哲夫さんが豪快に暴れ回ってる 描写が異常に笑えたんですが。「あれは本当。と にかく元気のいい男だった。そこは現実に近いけ ど全体はフィクションだからね、あれは。どこまで がその境い目かわざと曖昧にしてる。」 ――今撮 られてる『悪徳の栄え』もその境界線のところで 楽しんでおられるんですね。「サドの原作の映像 化にあたってはこの方法論だと思ったのね。映像 造型的には『帝都物語』の続きと考えて撮ってま 一その『帝都物語』を撮られた監督にお 聞きしたいんですが、90年代の映像シーンにはど んなヒーローが登場してくるんでしょうか?「『怪 獣の世紀』が再び来る気がするね。80年代に作ら れた怪獣映画はある恥かしさがあった。それがフッ 切れる時代だよ。アンチ・ヒーローの側から発想 すると新しいものになるんじゃないかな。その意 味から言ったら『帝都物語』の加藤じゃないんだ よ。この河崎君の『イコちゃん』、いいじゃない ですか。流れているものが。この辺から90年代の 新たなフィクションの旅立ちが出来れば素晴らし い。何でも応援しますよ」――僕は感動した。勇 気が出た。監督の存在は我々「ウルトラマンの子」 (ヒワイだな)にとって正にウルトラマンその人、 という気がしてきた。我々には再びウルトラの星 を輝かせるため頑張るしかないのだ!



「映画監督ではTVゲームの腕は一番だった よ。ぼくがやってると人だかりができた」

昭和12年3月29日、

プロに出向して製作した『ウルトラマ ウルトラセブン。で才能を開花 怪奇大作戦。でその真骨頂を発 冒のマルチに活躍する僕ら憧れの人!!



あのマルキ・ド・サ を虚構と現実の狭間 設定した実相寺美学 の真髄だ!!ロッポコ で公開中!!映画



今月の(と、言っても発売は10月なのだけど) 目玉は、なんと言っても『トップをねらえ!』 だぜ。コンセプトはタイトルどおり『エースを ねらえ!』+「トップ・ガン』だというこの作



トップをねらえ!

◆50分 バン ダイ10800円 10月 7 日発売 予定

◀キャラは、フ アンにはおなじ みの美樹本暗彦 氏なのだ

品、ロボットものにしてスポ根ものだというか ら楽しみだ。だいたい、いろいろと設定に凝り ながら、SFアニメじゃなく、ロボットアニメ だというあたりが嬉しい。スタッフも庵野秀明 (『王立宇宙軍』作画監督)、森山雄治 (『めぞん 一刻』作画監督)、美樹本晴彦(『マクロス』キ ャラクターデザイン)と、大いに豪華。なかな かに、楽しめそうな一作なのだ。ちなみに第1 巻に収録されるのは「ショック!私とお姉様が



トップをねらえ!」

は

次号で2ページ大特集する

10月25日発売 予定





パイロット!?」と「不敵!天才少女の挑戦!!」

さて、OVAに限らずアニメは、いや映像作 品は、やっぱり監督の力量が作品のできばえを 決してしまうと言っても過言ではないだろう。 で、そんな点での期待作が『魔界都市〈新宿〉』 なのだ。なにしろ監督は、この作品と同じく菊 池秀行を原作者とする『妖獣都市』で、その力 のほどを示した川尻善昭なのだ。言ってみれば、 この作品、"都市"シリーズの第2弾と言える かも知れない。これも大期待の1本だ。



吸血姫 美夕2

◆30分 **自旧央等**5十 5500円 10月21日発売予定

平野美女の持

の2話だそうだ。

ガルフォース3

◆60分 S V I 11800円 11月1 日発売予定『宇宙 章完結編』だ

▲少女たちの過酷で、 哀しい戦いの持つ意味 が、ついに、この作品 で明らかとなる!!

つぎは『吸血姫 美夕』の第2話「緑の宴」。 平野美女の色香、ますます冴えそうで、裏時空 戦士の鼻の下も、ますますのびそう…。

そして最後。今月号で番外編のほうを紹介し た『ガルフォース』の第3弾だ。サブタイトル は「スターダスト・ウォー;宇宙章完結編」。今 まで何かと不透明な部分の多かった『ガルフォ ース』シリーズだが、この完結編で、いよいよ その謎が解明されそう。

う一ん、こうしてみるとおもしろそうな作品 ばかり。 OVAの未来は明るい (かな!?)

_	順位	得点	タイトル	発売元
今月の	1	8,180	機動警察パトレイバー②	バンダイ
6	2	7,690	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ
ő	3	5,390	機動警察パトレイバー 1/2傾向と対策	ワーナーパイオニア
V	4	5.055	赤い光弾ジリオン 歌姫夜曲	キング
A	5	3,905	テンリトル・ガルフォース	ソニー
	6	3,730	機動警察パトレイバー①	バンダイ
BEIS	7	2,870	ピノキオ	バンダイ
S	8	2,820	がんばれミッキー	バンダイ
10	9	2,380	プーさんと大あらし	バンダイ
10	10	2,365	ディズニーのなかまたち	バンダイ

#### 谷ちゃんの

# アニメで ばけらった川

#### 約400ページの重さ 富沢雅彦追悼集

以前コンプでもアニメのコラ ムを連載していた富沢雅彦さん が亡くなったのは1昨年の11月。 このたび、富沢さんを知る人た ちの追悼文を集め、また富沢さ んが同人誌や商業誌などに書い た文章をまとめた「追悼集」が 発行されました。特撮、美少女、 アニメなど、富沢さんの幅広い

富沢雅音浪悼集 -付·富沢雅彦作品集

、シンプルな装丁さんが自主出版。 それだけに価値十分 丁に文章ばか

活動とたぐいまれな感性と文章 を知ることのできる。とてもす ばらしい本です。

この新番組、あの映画、その ビデオ。富沢さんが見たらどん なふうにいうか、なんて書くか。 ぜひ聞いてみたい、読んでみた い、そう思わせてくれます。コ ンプで連載していた「2次元界 のキラキラ ギャルズ」、おそら くは最終回用にとっておいたは ずの『グレンダイザー』の「グ レース・マリア・フリード」(富 沢さんがもっとも愛したキャラ クター)の回を読みたかった、 そう思わせてくれます。

この本の問い合わせは編集部 「ばけらった」まで。

# THE MOVING PICTURES MAGAZINE

話題のカドカワアニメ、劇場版『ファイブスター物語』&『宇宙皇子』を巻頭 に、ノリにノッてる特集記事のかずかずをあなたに…。とびっきりは『きまぐ れオレンジ☆ロード』大特集!!これを読まなきゃ、女の子は口説けないゼ!!連 載再開第2回目の永野護「ファイブスター物語」も絶好調。TVアニメの決定 版『鉄拳チンミ』や、『超音戦士ボーグマン』などで楽しんだあとは、「秋の夜長 のホラー特集」の怖~い話でゾクゾクしてネ!





#### 裏時空戦士

『エースをねらえ! 2』を今月はメイ ンチェック。いざ・PLAY!

ここんところロクな新作に出会 ないもので、妙にそうなると昔の 作品が恋しくなってくる。で、何 か古いアニメの再放送でもやらん ものかと思ってTV誌など見るワ ケだが……ないですねェ。

それは置いとき、山本鈴里香原 作『エースをねらえ!』も。実は かなり古い。――ハズなんだが、 それを感じさせないのは、やはり 名作たるゆえんだろう。

『エースをねらえ! 2』にも、 確かに新しさがある。まあそれは 電話をかけるのにテレカを使って いるとか、たびたび登場する東急 の雷車が新型車両だとか(うっ! マニア……)、そんな外面的なこ とも言えるのだが、今回の『2』 を見ていて気づいたのは、そんな



ح

ことい

+

ビ

2

巻 巻 第分 (第2 卷

程度のことではな

OVASSE

「岡ひろみの成長」 これがさらに新し いのである。

というのは、T Vシリーズにおい ては、ひろみが渡 米するまでの話、 宗方仁が亡くなるま での話しかなかった のだが、今回のビデ オでは「アメリカ編」

というストーリーで、ひろみのさ らなる成長を描いている。これが なかなか、目が離せないのだ。

ひろみの心の中にはいつも仁が いる。仁のいないアメリカでも、 代役のレイノルズ氏に仁の姿をオ ーバーラップさせ、自らの心に言

い聞かせつつ。自分を磨いていく。 それはまた試合中も同様で、彼女 の成長は多かれ少なかれ、止まる ことなく常に続いているのだ。

「いったい、岡ひろみはどこまで 成長するのか? そして帰国して 仁の死を知ったとき、彼女はどう



反応するのか」――こんな期待と 不安が、観る者をグイグイ引きつ けていく。やはり秀作なのだ。





#### 機動警察パトレイバー3



◆25分 バンダイ 4800円 原作/ ゆうきまさみ 監督/押井守

見どころ: 東京湾に出現した 謎の怪獣に挑むレイバー隊。往 年の怪獣映画のパロディに注目。 欠点: 怪獣映画のパロにこだ わっているわりに動きが少なく、 抑揚に欠ける。そんな意味では ちとハズシたか、という感じ。 評価: およそ実相寺昭雄っぽ い。ファンは見てみては?

#### パパママバイバイ



見どころ: 米軍基地の近くに 住む子供たちの生活ぶり。しか しそこに突然不幸な墜落事故! 欠点: 絵柄とBGMのセンス が「ひと昔前」の感じ。加えて クライマックスまでの部分が長 すぎて、疲れてしまう。

評価: ヒューマンなドラマ趣 向派へ。児童向けの感が強い。

#### くりいむレモン クライマックス全集



◆50分 創映新社 12800円 くりい す:No16~新シリーズNo 4 を収録

見どころ: 今まで出た作品の Hなクライマックスシーンを、 たっぷり堪能できる♡ 欠点: 上記だけが目的のソフ トなので、Hでない所のオイシ イ部分 (一応あると思ってる) がいく分削られてるのが惜しい。

評価: ファンにとっては愛蔵

品かな?

見どころ: 『ガルフォース』の キャラが3等身でチョコマカと 動き回る。かあいいぞっ♡ 欠点: 元来キャラ鑑賞ビデオ であり、これもまたファンサー ビスのソフトであるから、オリ ジナルを知ってることが前堤? 評価: いかにもアニメファン

好みの構成が二クイのです。

#### テンリトル・ガルフォース



キャラ 0円



お・待・た・せ! アーノル ド・シュワルツェネッガーの最新 作デス。今回は、なんとソビエ トのアウトロー刑事に扮して、 単身アメリカにやって来ます。

頭脳明晰、経歴優秀なれど、 強引な捜査方法で過去に5回の 減俸処分を受けているイワン・ ダンコー (A・シュワルツェネッ ガー)の目下のターゲットは、 ダンコーの相棒を殺害して逃亡 中の麻薬密売人ビクターだ。だ が必死の捜査も空しくビクター の行方はわからなかった。半年 後、なんとシカゴの刑務所にビ クターが留置されているという 情報がダンコーの元へ届く。

> 身柄引き取りのため、 一人シカゴへ飛んだダ ンコーだが、ガードマ ンに変装した一団にビ クターを連れ去られて しまう。信じられない 失態に、ダンコーはモ スクワからの帰国命令

を無視して、ビクターを追って シカゴの街で捜査を開始した。 まず、なんと言ってもモスク ワ市警察の制服がビシッ! と キマッテいるのデス。そして、 それにも増して似合っていたの が、オープニング・シーンでの フンドシ姿。ボディビルで鍛え ぬかれた肉体にこそ、フンドシ が似合うのだなあ、とつくづく 感心してしまいました。

もうひとつ感心したのは、シ ュワルツェネッガーがロシア語を 話していたこと。ロシア人役な んだから当り前といえば当り前 なんだけど、そのへんのことを ごまかしちゃってる映画って、 けっこう多かったりするんです

また右も左もわからないシカ ゴでダンコーの手助けをするシ カゴ市警のリジック刑事役のジ ム・ベルーシ(今は亡きジョン・ ベルーシの実弟デス)との会話 がなかなかオモシロク、2人の 性格の違いや友情が芽生えるよ うすなども見どころのひとつ。

#### ★バイオレント・アクター



今やアクション・スターという 形容を超えた A・シュワルツェネッ ガー。ミスター・ユニバースを5 回、ミスター・オリンピアスを8 回獲得しているが、ボディビルを 始めたのは病弱だったからとか。

◆9月中旬より、日本劇場ほか で公開予定。アメリカ映画史上 初"赤の広場"でのロケが話題。

# これで最後!火を吹くスミス&ウェッソン



暗殺者の最後のターゲットは、ハリ

今や珍しくもなくなったアウトロー刑事をヒ ーローにすえて第1弾が登場したのが、1971年 のこと。必ずやホシを挙げるものの、その強引 かつ手荒な捜査方法に、犯罪者ばかりか署内に まで敵の多いダーティな奴、ハリー・キャラハ

ンだが、その悪に向っていく姿が小気味良く、 大ヒットのシリーズとなった。そして、いよい よ第5弾の登場だ。

人気絶頂のロック・スター、高名な映画評論 家、テレビショーのホストと、明らかに同一犯 と思われる手口で、殺人事件が起きる。捜査を 開始したハリーは、一人の映画監督に行きあた る。彼が書いたという脚体"デッド・プール" のプロットどおり事件が起きていたのだ。脚本に は、もう一つ、最後の殺人が用意されていた。 **犠牲者の名前はハリー・キャラハン。犯人の目** 的は一体? 深まる謎をどう解くか、ダーティ・

というわけで、いつもどおりのバイオレンス アクションに、謎解きもプラスしてのドキドキ



もの。カーメル市長を辞職して、俳優業に復帰 したクリント・イーストウッドの、「やっぱり 映画が一番さしという気持ちがタップリ込めら れているデキだ。それに、なんてったって当り 役だからね。アウトロー刑事の原点をジックリ 楽しんでほしいね。



◆9月23日より、丸 の内ピカデリー」ほ かで公開。

#### 2度とないかけがえのない時間――青春

今は作家となったジェロームだが、かつて高校を卒業と同時に徴兵され、軍隊生活を体験していた。そのころから書くことが好きだった彼が、毎日を、友のことを克明につづった日記を開いて、10代の終りに思いを馳せる。不思議なことに嫌いだった奴でさえ、今は懐かしい。昨年ヒットした『スタンド・バイ・ミー』の兄キ版という感じのノスタルジックな青春映画で、思わず胸がせつなくなる。



▲ 2ヵ月間の軍隊生活で、少年から大人へ

#### ブルースが聞こえる

◆日比谷みゆき座ほかで公開中。'40年 代風ブルース・ミュージックが印象的。

#### 死んだはずのジェイソンが復活

またまたまた、やって来ました第7弾。今回は湖底に沈んだ殺人鬼ジェイソンの死体を、超能力少女が間違えて甦らせてしまい、いつものように血の惨劇がくり広げられるのです。



◆東劇ほかで公開中。『ノース・ショア』と同時上映。



▲殺るも殺ったり。シリーズ〕 算100人めの犠牲者はダレ!?

# MOVIE CUBE

#### 兄さんの代りにオレが奴らを叩きつぶす

父、祖父と3代にわたるボクサー一家に生まれたエディは、次期オリンピックの有力候補でもあるアマチュア・ボクサーになったが八百長試合を拒否して組織に殺された兄の復讐のため、突然プロに転向する。『ロッキー』とは、また一味違う親子の情愛をメインにしたボクシング映画。エディのあこがれの女性役で、ジェニファー・ビールスが久びさの映画出演。



▲ C. F.でお馴染みの G・ハックマンが分役

## 傷だらけの青春

◆9月下旬より、ニュー東宝シネマ I ほかで公開予定。

#### アタシたちは、セックスも結婚もした~い

コワ〜いエイズのために、アメリカではセックスに対する考え方がガラッと変って、これまでのようにカジュアルに、挨拶代わりになんてことがなくなっているんだって。で、適齢期の女2人、安全なセックスにめぐり合うためにヘルス・リゾートへやってきた。果して2人はエイズなんて関係ナシの健康的な男性と出会えるか? 運良くウェディング・ベルを鳴らせるか?



アメリカでも、25歳が女の結婚適齢期

# カジュアルクマヤンクス?

◆ニュー東宝シネマ 2 ほかで公開中。 ちょっとエッチなコメディ映画。

#### ボクたちが罪を犯すのは生きてゆくため

ブラジルの都市、サンパウロやリオ・デ・ジャネイロなどでは、300万人以上の身寄りのない子どもたちが、生きるために盗み、殺し、ドラッグ密売と、あらゆる犯罪に手を染めている。内容は少し重いが、今、この同じ地球の上で起きている悲惨な事実の一つとして、知っておいてほしい。また主役のビショットを演じた少年は、その後再び悪の世界に戻り、盗みの現場で警官に射殺されたそうだ。



ブラジルの子どもたちの悲惨な生活風力

## ピショット

◆9月上旬より、シネマスクエアとう きゅうにて公開予定。

## プッツン男の出現で、夏休みは大混乱 /

まじめで実直な自動車部品のセールスマン、チェットのひと夏のお楽しみは家族水入らずのサマーキャンプ。今年も湖畔の別荘へやって来たが、親戚一のプッツン男ローマンが家族を連れて乱入。やすらかでシンプルな自然の中での生活を満喫するはずが、まるで悪夢のような日々にとってかわってしまう。ローマンのような奴とは知り合いになりたくないけど、見てるだけなら大笑い、デス。



D・エイクロイドの妙なヤツぶりが見事

# 大混乱

◆9月下旬より、ニュー東宝シネマ2 ほかで公開予定。

#### 誰がなんと言おうと、俺たちが許さない!

ローランドは日本でいうところの国選弁護人だが、もうすぐ貧乏弁護士生活ともお別れ。婚約者の父親のとりなしで、ウォール街への進出が決まったのだ。そこで法律エイド最後の仕事として選んだのが警官殺しの麻薬密売人マイケルの弁護。そして調査を進めるうち、警察内の黒い陰謀につき当たる。ローランドはなじみの刑事リッチーの力を借りて、巨大な悪にぶつかってゆく。



▲エリート弁護士とアウトロー刑事コンヒ

#### ジェイクダウン

◆9月中旬より、丸の内ルーブルほか で公開予定。

#### 日本への原爆投下はなかったかも知れない

第2次世界大戦中、永世中立国スイスは世界のスパイ機関のるつぼと化していた。そして、日本の運命をも握る"D機関"も存在していたと伝えられている。この事実をもとに西村京太郎が書いたノンフィクション・ミステリー「D機関情報」の映画化だ。日本に原爆を落とすか否か、その決定の鍵を握っていた"D機関"の正体は?そして、その可否を分けたものは何だったのか?



第2次大戦中、世界のスパイがスイスに

# アナザーウェイ

◆9月中旬より、日比谷映画ほかで公 開予定。日本・スイス合作映画。



まずは皆さんにお礼を言わせてください。 素敵な誕生日をプレゼントしてくれて本当に ありがとうございました。15年間生きていて、 こんなにうれしい誕生日は初めてです。7月 20日は大阪城ホールで新人祭のお仕事をして たんだけど、その会場に集まった9千人の人 たちが私のために「ハッピー・バースデイ」



を合唱してくださったんです。9千人の合唱ですよ。もう本当に感激。本番前に合唱のことは知らされてたので、この日はすごく緊張しちゃって、ソデにいるときから泣きそうだったんです。でも、皆さんにお礼をするには、きちんと歌うことしかないっ!って思って、必死にこらえて歌いました。それからたくさんのプレゼントもありがとうございます。皆さんがあまりにも私の欲しいモノを知っててビックリ。いや、もう本当に助かっちゃう。中には私へのプレゼントを買うためにアルバイトをしてくださった方もいて、「目標を持って働くっていいですね。こんなに働くのが楽しいなんて初めて知りました」っていうお手

おうながる。 範ちゃんの初恋!? 寝てもさめてもあ の人のことばかり

紙も添えられていて、嬉しかった。そんなふうにして買ってくださったんだって思うとよけいに嬉しくて、大事にしなきゃって思います。本当に本当にありがとうございました。

15歳になってからというもの、なぜかいいコト続きの私。「こわれる」も皆さんのおかげでオリコンでは6位、『ベストテン』では12位だし。(エヘヘ) それと、やっぱり最高だったのがキョンキョンのコンサート! 私、決心しました。絶対キョンキョンのファンクラブに入りますからねっ! もう最高っていう



かショックです。キョンキョンって歌もいいしカッコイイしキレイだし。どうやって言葉で表現していいかわからないくらい感動しました。キョンキョンを目標にしていた私の目に狂いはありませんでした。9月に出るライブビデオを見て、自分のコンサートのためにじっくり勉強しなきゃ。

それでコンサートが終わって、タクシーに 乗ったら男のコが走ってきて、タクシーの窓 をドンドンってたたくんですね。「なんですか?」って窓を開けたら「範ちゃん範ちゃん10月のコンサートもアレくらいやってよね」って言われちゃいました。なんと私のファンの方だったんです。うーん、プレッシャー。でもがんばります!

勉強や学校も順調です。1学期の水泳のテスト以外は……。カナヅチ人間の気持ちは絶対にカナヅチにしかわかりませんね。平泳ぎ50メートルのテストだったんだけど、何度足をついたことか。それでもなんとか泳ぎきったら、先生に「泳げなかったの? 谷本さん」って笑われちゃうし。プールの向こう側では1年生もやってて、こんなに恥しいのはもうイヤ。どうして平泳ぎって、1回かくと沈んじゃうんですか? 私の平泳ぎは泳いでるのかおぼれてるのかちょっとわかりませんよ。あーあ、早く秋にならないかなー。

では最後に、私からファンの皆さまにおすすめしたいモノをご紹介。書籍の部は灰谷健次郎さんの『海に涙はいらない』。映画部門はやっぱり『モモ』かな。レコードは当然キョンキョンの「BEAT POP」! ヒマなときにぜひどうぞ。



▲青い空においしい空気でのびのび範ちゃん ペコちゃんみたいでラブリー



#### どうして範ちゃんのファンなの? を説明するには レポート用紙100枚あってもたりない

,7月22日のマスコミ用のパーティは、アットホームな雰囲気で、範ちゃんもお客さんもニコニコ。 大いに盛りあがりました。万歳。 おっとっと、今月もあるぞの生 写真プレゼント。今月の課題は、 本文中で範ちゃんがすすめてくれ た本、レコード、映画の感想文か、 範ちゃんが日頃ファンのみなさん に対して疑問に思っている「どう して私のファンですか」に対する お答えをイッパン。

なお、先月分の当選者は岐阜市 の鷲見奈緒美ちゃん、郡山市の阿 部純也ちゃん、岩倉市の高倉健太 ちゃん他17名。 ヒュー、ヒュー、 おめでとう! 家宝にしろよ、こ のヤロー! 今月の生写真は7月 22日のパーティか24日のパスツア ーのどちらか。希望がある場合は 明記してちょーだいな。

# ビデオでチェーック! 実相寺監督映像の魅力!!



▲映画版『ウルトラマン』公 開は昭和54年。14800円

『地球防衛少女イコちゃん2』の監修をつとめる実相寺監督。 監督の作品が最近、続々ビデオ化されている今日この頃だ。 そこで、そのビデオを紹介しちゃうぞ/



■監督が脚本も 書いた「地上破 壊工作」より怪 獣テレスドン





最近、TVではアニメより実写ヒーロー番組のほうがおもしろくなっている。作品自体の持つパワーもそうだし、第一、今のアニメが失ってしまったオリジナリティがあるのだ。

で、それはそれで大いに結構な のだが、時々思うことがある。今、



ヒーロー番組を作っている人々の なかに、実相寺昭雄監督はいるの だろうかと…。それを考えると、 ちょっとゆううつな気分になる。 みんな、とてもキチンとマニュア ルどおりに作ってはいる。でも20 年前の実相寺昭雄のように、自 分の個性を全面にだして作品を作 っているとは、およそ言いがたい。 あまりにも "ヒーロー番組作りの 職人"に徹しすぎているのだ。あ るいは、それが成熟と言うことな のかも知れないけれど、だとした ら、時には成熟していない、原石 の魅力を持った作品に接してもい いのではないかと思う。とくに個 性にあふれた実相寺作品を。

実相寺監督の撮ったヒーロー番組 は『ウルトラセブン』の1エピソ ードをのぞいてビデオ化されてい る。また、この夏、監督の撮った 『ウルトラマン』6作品から5話 (「恐怖の宇宙線」「地上破壊工作」 「故郷は地球」「空の贈り物」「怪獣 墓場」)をまとめた映画 (公開は79 年) が東芝映像ソフトから発売さ れた。よくTV放映された作品だ が、今回はノーカットというのが 嬉しい。しかも巻末には監督とウ ルトラの大家・池田憲章氏の対談 が、監督自らの演出で収められて いる。きわめて買い得な1本だ。 また、映画に入っていない「真

さいわい、今はビデオが全盛。

また、映画に入っていない「真珠貝防衛指令」は、東宝ビデオから出ている『マン』の第5巻でTVのノーカット版を見られる。

『セブン』は欠番の第12話以外は テープでもLDでも見られる。『マン』よりいっそう洗練された映像 は、見ているだけでため息が出そ うだ。ただしLDはキリヤマ隊長 のセリフが一つカットされている。

> この他『怪奇大作戦』 と『シルバー仮面』も発 売されているし、監督が 脚本を手がけた『帰って きたウルトラマン』の第 28話「ウルトラ特攻大作



戦」も近くLD化されるはずだ。 映画も続々ビデオ化される。実相 寺監督の真の評価は、実はこれか らなのかも知れない。



▲『無常』14800円。以前、ポニーから発売されていたものを再リリース



▲『帝都物語』14800円。言わずとしれた話題作。SFXも見事だ

#### TV

タイトル	発売元
ウルトラマン前夜祭	バンダイ
ウルトラマン 「恐怖の宇宙線」「真珠貝防衛指令」「故郷は地球」「地上破壊工作」「空の贈り物」「怪獣墓場」	東宝(テープ) バンダイ(LD)
ウルトラセブン 「狙われた街」「第四惑星の悪夢」「円盤が来た」	東映(テープ) バンダイ(LD)
怪奇大作戦 「恐怖の電話」「死神の子守唄」「呪いの壺」「京都買います」	バンダイ
シルバー仮面 「ふるさとは地球」「地球人は宇宙の敵」	J.H.V

#### 映画

実相寺監督ビデオ化作品リスト

無常	パラマウントビデオ
曼陀羅	東宝ビデオ
哥	東宝ビデオ
あさき夢見し	東宝ビデオ
歌麿一夢と知りせば一	ポニーキャニオン
ウルトラマン	東芝映像
帝都物語	ポニーキャニオン

※この他、ビデオ作品として『レイプマン』(シームーンビデオ 9800円)があるが、成人指定なのだ

#### 実相寺監督の最新作『悪徳の栄え』 ただ今公開中! 見よ!!

今年は良い年。だって 実相寺監督の新作映画が 2本も見られちゃうのだ 2本も見られちゃうのだ から。(ロッポニカ系) で、今公開中の『悪徳 の栄え』はマルキ・ド・ サドの原作。主演は監督 の中編映画『宵闇せまれ は、の清水紘治(大博士 リー・ケフレンでもある)

だ。映画館へ急げ!!





ついに、お芝居とはいえウェディング・ド レスを着てしまったトロリン。当然、彼女は、 アニメ&マンガでの結婚式に、その想いをは せてしまったのでありました。

8月13日、見てもらえましたか?『ノンちゃんの夢』での、私 の結婚式のシーン。私にとっては当然、生まれて初めてのウェデ ィング・ドレスでしたから、それはもう嬉しかったんですよ。

収録があったのは、7月1日。もう1日早ければジューンブラ イドだつたんですけど、残念ながら1日おくれということになっ てしまいました。けれど、前の日まではすごい雨でしたから、ラ ツキーでした。収録日は前の日の雨がウソみたいに、いいお天気 だつたんです。

さて、結婚式はアニメやマンガにも、よくでてきますよね。私 の印象に残っているマンガでの結婚式といえば『ペパーミント・ エイジ』のイラスト集でしょうか。本編のマンガのほうでは結婚 式までは描かれていないんですけれど、イラスト集にはしっかり、 そのシーンがあるんですよ。とってもキレイなので、機会があっ





それから、『うる星やつら オンリ ユー』でのあたるとエルの結婚 式。でも、これは小さい時のあたる のウソから始まった式で、エルガすご くかわいそうでした。この他にも『完 結編』や『うる星やつら'87』でも結 婚式のシーンがありました。

他の作品では、『ルパン三世 カリオストロの城』のクライマ ツクスです。クラリスが悪い伯爵とむりやり結婚させられそう になるんですよ。クラリスにとっては不本意な結婚なんです。 けれど、それでも彼女、とつてもステキなんですよ! 最初に 見た時は、もうあこがれちゃいました。それにその後、彼女は ルバンに助けられるんです。結局ルバンは、クラリスを助けて またどつかへ行つちゃうわけなんですけど、私としては2人に 結婚してほしかつたと思いました。結婚して、クラリスは男の 子を産むんですよ。ルパン四世ですね(笑)。そして将来は、親 子でドロボーをするんです。で、家ではクラリスガ2人の帰り を待つている…なんて、ほほえましいとは思いませんか?



Making of 結婚式

結婚式のシーン収録は、NHKから そう遠くない神社で行なわれました。 番組の主な出演者は参列者として顔を そろえ、収録スタッフや取材陣がいな ければ本物の結婚式のよーでありまし た。神前でウェディング・ドレスとい うのは確かにあんまりない取りあわせ



ですけど、見ればこれもなかなかオツ なもの。もちろん、ドレスを着ている のがトロリンだったから、でもありま したでしょーけど。

なお、『ノンちゃん』ではお婆さんに なった真理子も登場とか。トロリンの お婆さん姿も、なかなか見ものですぜ。 かわいいお婆さんが見られそう。

# GOちゃんの似顔絵男爵



#### 投稿は少なくても、気合いは入るっ

えい! こんにちは中野です。夏 休みボケを吹き飛ばすため気合いを 入れてみました。トオッ! 担当の H氏が「今回もたくさんの投稿があ りました」と言って送ってくれたの はいいが、その半数近くに見覚えが。 デェイッ! これは先月ボツにした ハガキではありませんかっ! ウリ ヤ! (疲れるからもうやめましょ うね)というわけで今回は競争率が ぐんと低くなりました。で、男爵は 増田君です。ラッキーですね。そっ くりとは言えませんが、岩井由紀子 のほんやらした感じと少しさびしそ うな目をしっかりつかんでます。実 物よりポッチャリしているのは、増 田君の好みでしょうか。

佳作はKONPON君の一連の作品。省略された線と不気味なモデル選びが異色です。これだけ自分の世界があるのなら、誰もが知ってる人の顔も描けるハズ。それを期待しての佳作です。才能なあります。有名人を描いて、全国的な受けを狙ってください。



かどうかは、不明です、ドロNPON君の佳作。似

TYUKIKO

明日の男爵は君だ!
い! 似顔絵を描いて送るのだ!!
い! 似顔絵を描いて送るのだ!!
が、男爵になるなら今だ。今しかい。男爵になるなら今だ。今しかい。

# JAGUAR! JAGUAR!

#### ジャガーじゃが!! ジャガーにとってファンは宝 そしてプレゼントも、また宝!!

ワァ〜オ〜。 HELLO、JAGUA R さまだぞ〜。

最近は我輩も有名になって、ファンレターがたくさん来るようになった。 まあファン気質にも色々あるが、

例1:ハガキの裏と表に米つぶ、いや、 ごまつぶのように書いてあるのがある が、感激だの~。だけど目を悪くせん ようにしなろよな~。

例2・なんでもかんでもプレゼントしてくるファン。コンサートの終ったあとに楽屋まで押しかけてきて、団体でワーワー、プレゼントをくれるファンがいるのであ~る。とにかく20人位が全員各自のプレゼントを持ってくるので、我輩としても両手には持ちきれず、特大紙袋に押しこんで持って帰るようなスゴイ事になってしまうのだ。

ちょっと残念な事には、そういうの になかなかお返事を書いてあげられな い事であるのだ。まあ理想としては1 つ1つ全部返事を出してあげたいもの



なのだがな〜。なんつ〜たって、「心の ふれあい」というものは大事だよな〜。 ワッハッハ。

ファンレターが我輩の手元にとどかないのではないか? という質問があるが、そのような事はないぞ。全部ちゃ〜んと目を通し、たまにはお返事を書いとるぞ〜。

読者諸君も我輩との「心のふれあい」 を大事にしようぜ〜。ワッハッハ。 ではサラバじゃ〜。ワァ〜オ〜。

ジャガー様へのファンレターは、編集部「ジャガー係」まで。

# 大仏くん









# 新妖怪百物語

#### そらみみずの巻

人間の耳の奥に住み、幻聴を招く妖怪…… 人々は、それをそらみみずと呼び、恐れる。 先月のミスにもめげず、小田嶋隆がゆく/





先月号のこのコーナーでセミの幼虫をヤゴと書いたが、その件について、全国の読者諸君から「ばかやろお」というお便りをいただいた。いや、すまん。ありゃ間違いだった。正しくは「ヤゴ」はトンボの幼虫。セミの幼虫は単に「セミの幼虫」と呼ばれており、特に名前はないということらしい。

言い訳をすれば、私は根っからの都会派なので、野生の生き物には詳しくないのだ。なにしろ、皇居のお堀で初めて白鳥を見た時に「げげっ、おまるが泳いでるぜ」とびっくりしたオダジマだ。そういう男が土の中で地味に生きているセミの幼虫なんかについて正確な知識を持っているはずがないではないか。

ということで、今月の妖怪の話に入ろう。 みみずという生き物については、諸君も良く知っていると思う。しかし、みみずのすべてを知っているわけではない。みみずは大変に不可思議な生き物なのである。

例えば、みみずは、1匹なら恐くないが、 百匹集まると、ちょっとこわい。ここまでは 誰にでも理解できる。が、みみずの不思議は ここから先にある。つまり、みみずは、千匹 になると、実に意外なことに、にわかに気持 ちのヨイものになるのである。ヨッちゃんな んかはそういうのが大好きなのである。男と いうものは、なんとも業の深い、悲しい、生 き物なのである。

さて、今月登場する妖怪は、その名も「そ らみみず」、みみずが千匹合体してできあが った、恐怖の都市型妖怪である。

「どうせ空を飛ぶみみずなんかだろ」

と考えたキミは、考えが浅い。もうひとひ ねり考えてほしい。「そらみみず」は、「空耳 (そらみみ)」を引き起こすみみずである。 われわれ妖怪研究者の間には、

「寝耳にみみず」ということわざがある。

このことわざは、寝ている間に耳の中にみ みずが入り込んでしまう事態、つまり「そら みみず被害」の恐怖を暗示している。

「そらみみず」そのものが耳の中に入り込む わけではない。こ存じの通り、都市型妖怪は、 見かけ上まったく人間と同じ姿をしている。 そんなものが耳の中に入れるわけはない。 正解を言おう。

「そらみみず」は眠っている人間の耳に舌を 挿入して、そのまま置き去りにして行くので ある。耳の中に残された舌は、被害者が眠っ ている間にみみずのようにのたくりながら、 耳の穴奥深くに這い進んで行く。これを専門 家は「舌みみず」とよんでいる。

「舌みみず」は、舌であるのだから、当然、

しゃべる。あることないことを、しゃべる。 というわけで、「そらみみず」に耳をなめ られた人間は、空耳を聞くようになる。1日 中ありもしない言葉を聞き、誰も呼んでいな いのに返事をしたり、人ゴミの中で急にケタ ケタ笑いだしたり、いわゆる「悪魔のささや

き」にそそのかされて原稿の〆切を延ばした

りするようになるのである。

しかも、この舌みみずは、脳味噌をエサに しているので、これに取りつかれた人間はだ んだんバカになる。

と、ここまで書いていて突然に思い出したのだが、私が学生だった頃、「いいこと教えてやるよ」と言って、耳うちをするふりをして耳の中に舌を入れるという、とんでもないいたずらがはやったことがある。

で、私は思うのだが、もしかしたら、あの 遊びをはやらせたのは「そらみみず」だった のかもしれない……ということは、つまり 私はすでに舌みみずを耳の奥に飼っているか もしれないのだ。

が、そんなことで動揺する私ではない。ど うせ言葉なんてものは、口から出る時には真 実でも、耳に入る時にはみんな嘘になるのだ、 と哲学的な言葉を弄して今回はおしまいにし ておこう。

# JOT

全日本オナヘットTOP40選考委員会会長

吊端撃彦のオナニー放談

#### 噂のドスケベ女・豊丸さん参上!!

今月は「第2の黒木香か!?」 と、業界を大パニックにおと し入れている、噂の豊丸ちゃん が、ついにチャート入り。ルック



『豊丸』淫と乱』(KUKI)3人のうちのま

スやスタイルはさほどそそるものがあるわけではないが、とにかくブッ飛び発言&アクの強いキャラクターは、特筆すべきものがあると吊端は思う。「小学校低学年の頃から自分の性器を触ってオナニーしていた」、「子供のときからエロ本を読んで、文字は全部それで覚えた」、あげくの果てにビデオで黒木もまっつあおのケダモノ声、フェラチオやらせりゃ人間ウズ巻き……メチャクチャである。しかし、「第2の黒木」という言い方はハズレ。黒木よかもっと本物のアー

パー姉ちゃん、というカンジだし、言うことひとつひとつひとつてもあんまり知性が感じられない。それだけ動物的で黒木よりスケベとゆーことだが、たぶん豊丸ちゃんはどんなに売れても本出したり、「さんまのまんま」



▲坂口蘭子『夜の迷宮』(KUKI)家 出して上野でつかまってコマされ た、とゆーカンジ

に出たりはできないだろーなあ。 でも名前の変さは素晴らしいぞ。 10位初の坂口蘭子は、色白ポッチャリ性格よさそ一の典型だ。 なんとなく小指の欠けたお兄さ んに遊ばれちゃいそーな娘だな。

今月	先月	TOP10 GAL	
1	1	香取歩美	
2	2	広田まみ	
3	4	かわいさとみ	
4	6	城之内愛美	
5	<b>②</b>	豊丸	
6	3	斉藤唯	
7	8	立原友香	
8	5	渡辺翼	
9	7	番匠愛	
10	初	坂口蘭子	



# ■使用にあたってはザ・ファイル・マスターの該当機種と、対象のアダルトソフトが必要です。

※ザ・ファイルマスターの取扱い販売店にて好評発売中!(サ・ファイルマスターの販売店は按術評論社発行)

通販希望者は

**2,000円+500円(全国均一送料)にて機種名を名記の上申込みのこと** 〒615 京都市右京区西院上今田町17-1 京都メディア "NDB" 通販部 宛

京都メディア

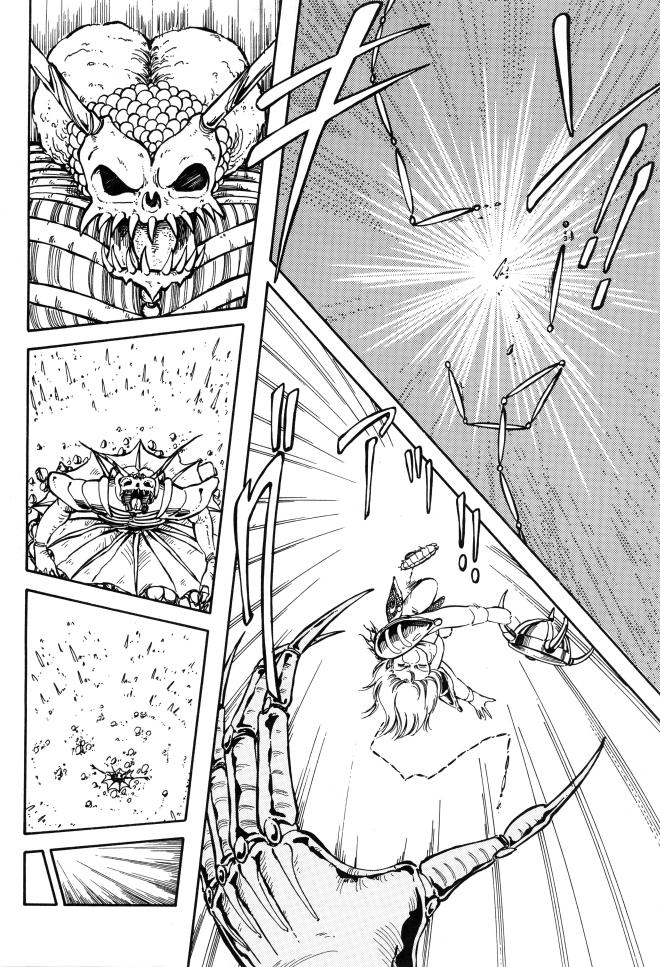
〒615 京都市右京区西院上今田町17-1

■TELEPHONE: 075(822)3960 代





















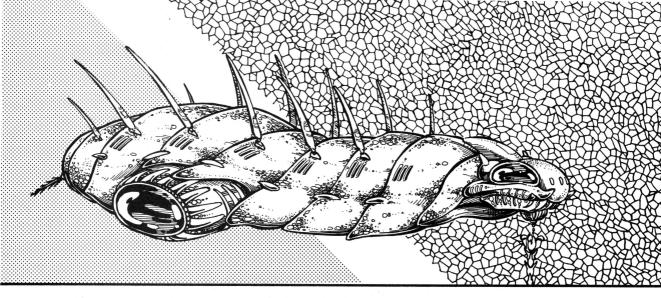


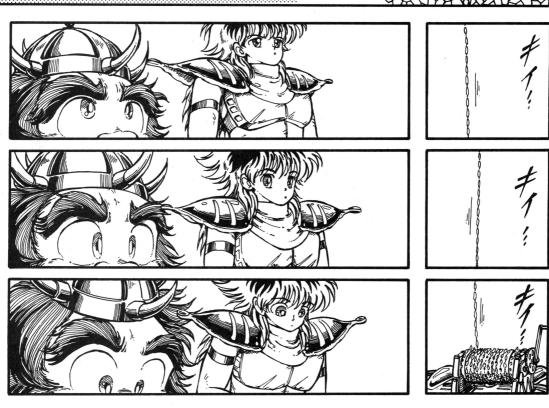


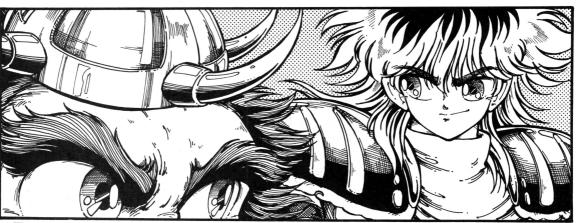










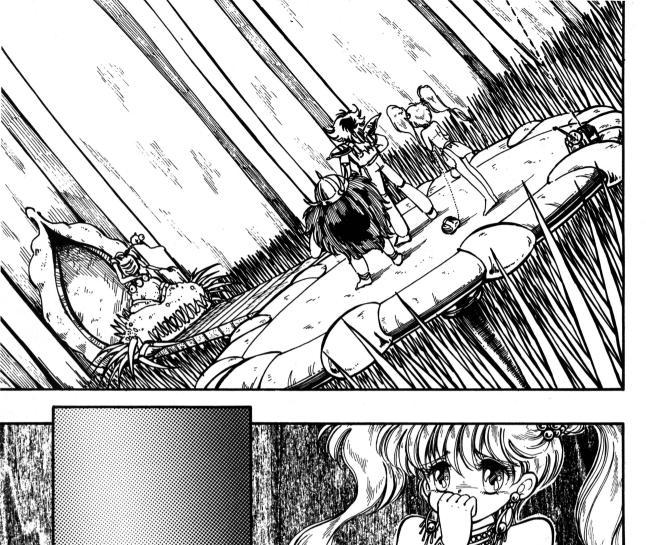


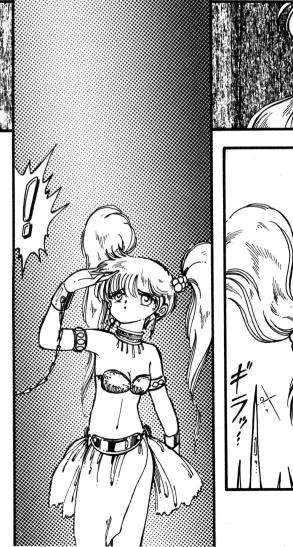














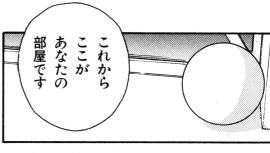
























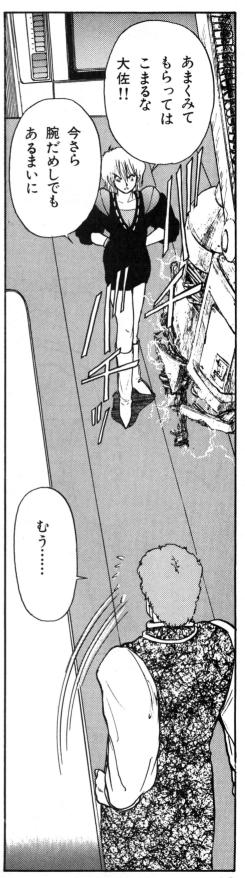












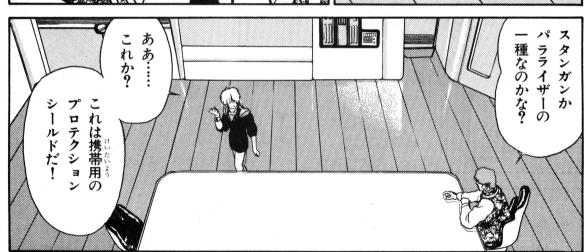


あれは

兵士達を倒したもらったが るらったが で見せて ところで……













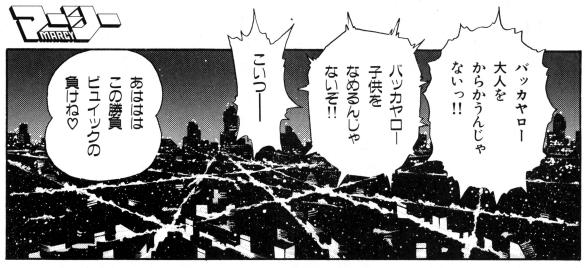


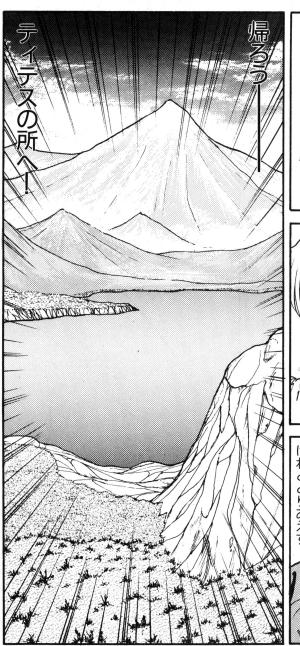


















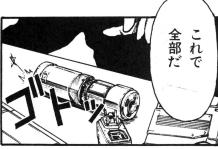








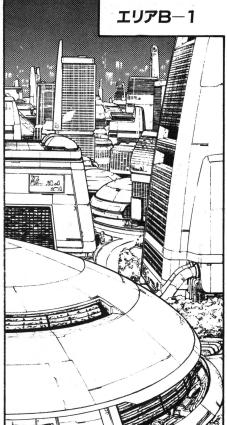








あとはお前さんの













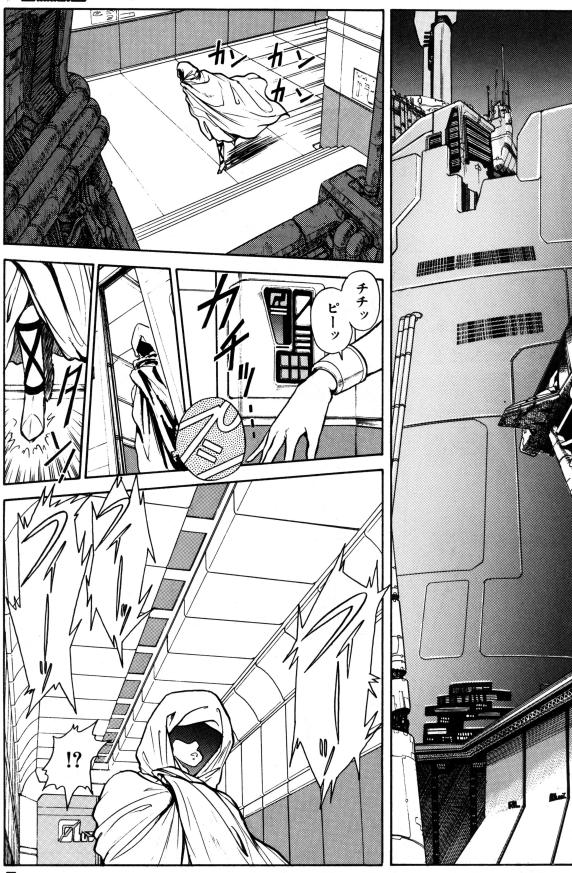
















前号までのあらすじ ペンタングル市・B1エリアに逃げこんだマーシー2は、そこで音信不通だつたイリスという時空管理局員・ビュ イックの前任者と出会う。いつぼう、フェリントン大佐率いる軍部は執拗な捜査をつづけていたが……。







## 対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/ MH/VA/FA/MA/VA2/VA3 PC-98シリーズ(XAは除く)MSX₂、 2ドライブ専用(MSX₂はIドライブ専用) ディスク4枚組(PC-98、MSX,はディスク2枚組)

●史上初、音声によるコマンド入力(ジャストサウンド-SE使用時) FM音源BGM、本格的アニメーションをふん だんに盛り込んだスペース・ファンタジー!!

## ///STSOUND Plus 定価8.800円







## ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報 などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売 等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封し て、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、 当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送い たします。(電話によるお問い合せは致しかねます。)

诵信販売

全国各地へ方法品名、機種名明記の上、 現金書留でご注文ください。 銀行振込口座 三井銀行経堂支店管5252817 株式会社 ジャスト ジャスト・ゲーム事業部

TEL: 03(706)9766 FAX: 03(706)9761 〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F



